PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN [...]X

JUNI 2004

NUMMER 06

JAARGANG 12

EURO 2004
FIFA VOORBIJ

HARRY POTTER
DE GEVANGENE VAN AZKABAN

DTM RACE DRIVER 2
IN Z'N ACHTERUIT

SUPER SONY TRIO
THE GETAWAY 2 • JAK 3
RATCHET & CLANK 3

POKÉMON
COLOSSEUM

NINJA GAIDEN • SUDEKI • 2 POSTERS

IJZERSTERKE COMEBACK!

TRANSFORMERS



GAAT DRIV3R HET REDDEN?

▶ DOOM 3 • CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • ROME TOTAL WAR • 100 BULLETS • PIRATES!
▶ VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES • STAR WARS KOTOR II • BREAKDOWN
▶ SPIDER-MAN THE MOVIE 2 • RALLISPORT CHALLENGE 2 • GALLEON

€3,30



vnu business publications

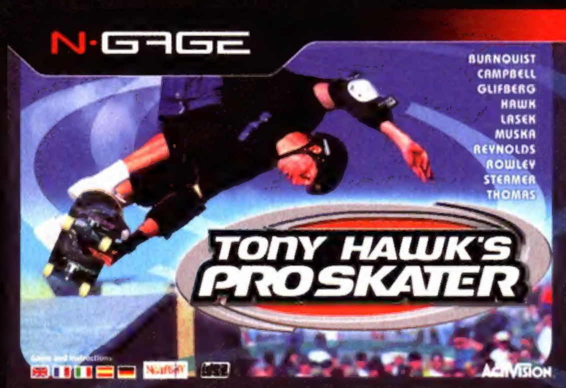
Are you ready to show us what you've got?



Functies exclusief voor N-Gage
Twee multiplayer modes
Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Wireless multiplayer
competitie via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Tot two-player multiplayer
via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Vijf multiplayer levels via Bluetooth



Wireless multiplayer gaming
Games van top producenten
Ondersteunt 3D graphics
Bluetooth
MP3 music player- FM radio
Tri-band mobiele telefoon
n-gage.com/nl

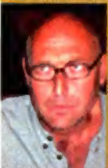
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere

INHOUD



Eindelijk lente! Na zo'n kwakkelwinter zijn we daar met z'n allen wel effe aan toe. Hoewel? Hebben de redactieleden eigenlijk wel de lente in het hoofd?

ED



Ach, ik heb vermoedelijk meer lentes achter de rug dan ik er nog ga meemaken. En na een rondrit langs vijf Renault-dealers die bijna niks meer teruggaven voor m'n Laguna, ben ik daar niet eens rouwig om.

SKATE



Wat nou lente? Ik weet niet of jullie 't weten maar hier in de ghetto schijnt de zon nooit. En da's maar goed ook want anders wordt het veel te warm onder m'n dekbed.

JAN



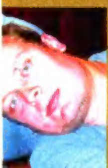
Als liefhebber van woordspelingen kun je aan mij altijd zien wanneer het lente is. In plaats van lopen, hop ik dan rond als een kangoeroe. Hoezo? Nou, spring is in the air. Hahahahaha!

JEROEN



Lente? Ha! Dat zijn de maanden van de VNU-winstdeling en vakantiegeld. Blij toe want door die Transformers-verzameling heeft mams me al vijf maanden zakgeld voorgeschoten.

J.J.



Wordt het ooit weer lente voor een PSV fan? Het enige waar ik me nu nog aan vasthoud, is het EK volgende maand. Als we dat winnen is het lente, zomer, carnaval en Sinterklaas tegelijk voor mij!

STEVEN



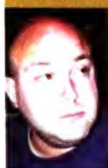
Rond deze tijd, zet ik definitief m'n hond af om weer eens een lekker briesje rond de kale kop te voelen blazen. Het is gelijk het teken voor die kleine spleetlikker van me om gigantisch loops te worden.

JURJEN



Ik word ook altijd spontaan tochtig rond deze maanden. Het is weer tijd voor de Mario strings waar ik in de darkroom van nachtclub De Bronstige Bever altijd de blits mee maak. Heerlijk!

BORIS



Lekker, lekker! Graadje of 22, biertje... en dan genieten van al die kortgerokte chicks. Man, dat kan ik de hele dag doen! Behalve als ik deadline heb, dan zit ik natuurlijk voor Ed binnen te buffelen...

EEN ECHTE PRO



De meeste PU-lezers zullen de gast die hier samen met Skate Euro 2004 zit te checken wel herkennen. Inderdaad, het is Omnirocket, een van de beste FIFA-gamers ter wereld. Diep respect krijgt ie dan ook van onze eigen footiespecialist, die hem er echter maar niet van kan overtuigen dat een echte Pro met Evo speelt.

GROTE SCHOONMAAK

Er móest wat gebeuren aan de gigantische troep hier op de redactie. Jeroen en Ed staken de handen uit de mouwen en gooiden een dikke 2000 CD's bij het grofvuil. Jeroen ging nog even met de stofzuiger door het testhok en toen pakten we de Libelle en de Story en namen gezellig een kopje groene thee met wat lekkers erbij.



IEMAND MOET HET DOEN

Jurjen, zat in Parijs, Steven in Londen, Boris in Baltimore, Skate in Texas en Jan had een soort rondrit door de halve VS, en waar ging Niels deze maand naar toe? In de file op maandagochtend naar Kijkduin. Tja, iemand moet het doen. Maar Niels z'n glimlach was des te groter bij terugkomst want de man scoorde wel effe een van de mooiste goodies aller tijden: een radiografisch bestuurbare officiële DTM-bolide met elektromotor. Met name Ed werd gek van jaloezie...



EXPO-SURE

Voorheen kon je de periode voor de E3 (de grootste gameshow ter wereld) kenmerken als stilte voor de storm. Uitgevers en ontwikkelaars hielden hun mond stijf dicht tot de deuren in L.A. openzwaaiden, om vervolgens de aanwezige pers onder nieuwe games, licenties, hardware en zogenaamde scoops te bedelven.

Dat laatste zal dit jaar natuurlijk niet anders zijn. Probleem is echter dat de aanwezige journo altijd zoveel (dikke) shit over zich heen krijgt, dat het wel heel spectaculair moet zijn, wil er een noemenswaardig artikel overblijven.

Inmiddels heeft men daar wat op gevonden, in de vorm van zogenaamde pre-E3 events. Zo hoopt men in het nummer voor de E3-uitgave de nodige kolommen te scoren. Check bij "Iemand moet het doen" maar eens waar we deze maand allemaal uitgenodigd werden. We vinden het dan ook een fantastisch idee!

Niet dat dit ook maar enigszins de lading van de E3 dekt, in (én bij!) ons volgende nummer dan ook weer een uitgebreid verslag van de Electronic Entertainment Expo.

NIELS



GROTE SCHOONMAAK 2

Je komt van alles tegen tijdens zo'n mega opruimactie. Naast pizzaresten, teennagels en een heeeel klein hondendrolletje (Steven!), schrokken we toch het meest van een CD-hoesje met een biljet van 5 Euro erin! We zullen niet publiceren welke game in het doosje zat maar uit het feit dat het geld nog aanwezig was, kun je in ieder geval afleiden dat de game niet door Jan is getest.



DOODSNOOD?



Hij deed het testhok steevast op slot als ie Karaoke Stage ging spelen. Dus drukten we met z'n allen onze oren tegen de muur om te constateren dat Skate weldegelijk ritmegevoel en een redelijke stem heeft.

De nachtportier bij de VNU dacht daar anders over en kwam in gezelschap van een in de haast opgetrommelde medewerker van de dierenambulance 's avonds laat de redactie binnenvallen. Hij was ervan overtuigd dat er een dier in doodsnood klemzat achter een archiefkast.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zelden waren er zoveel meningsverschillen over wat er op de cover zou moeten, als bij dit nummer. Zelfs op het moment dat ik dit schrijf (ruim na de deadline), is het allemaal nog onzeker. Dat deed me denken aan het half jaar dat er geen hoofdredacteur was bij de PU en ik het coverbeleid bepaalde. Nou dat leverde, zonder oeverloze discussies, heel wat pareltjes op hoor...

ED





INHOUD



48 SYBERIA II
Te veel inconsequenties en open gaten maken dat Syberia II gewoon niet kan tippen aan haar majestueuze voorganger. Los daarvan is dit nog wel steeds een puik en sfeervol adventure dat andere spellen in het genre naar de kroon steekt.



50 EURO 2004
Het EK komt eraan dus EA meldt zich weer met een bijbehorende game die, wat Skate betreft, steeds dichter in de buurt van de enige echt goede footie komt. Bizar is wel dat één team ontbreekt; de spelers (zaakwaarnemers) van Oranje wilden te veel poen…



56 POKÉMON COLOSSEUM
De eerste echte Pokémon-game voor de GameCube zit heel behoorlijk in elkaar. De sfeer is wat duisterder dan we van het Pokémon universum gewend zijn maar dat mag de pret niet drukken. Maar waarom deelde Jurjen dan 10 strafpunten uit?



58 RALLISPORT CHALLENGE 2
Als Colin McRae het topsegment vertegenwoordigt, is Rallisport Challenge 2 een hele goede middenklasser. De game heeft enorm veel auto's, circuits, Xbox Live, mooie graphics etc. etc. Alleen… de ervaren racer zal de game veel te makkelijk vinden.



60 HARRY POTTER EN DE GEVANGENE VAN AZKABAN
De nieuwe Harry Potter is leuker dan de meeste PU-lezers toe zullen durven geven. Ook als je Potter niet digt, zul je je als platformfan hier prima mee gaan vermaken. Of je Jans weirde review zult diggen, is weer een heel ander verhaal…



64 KARAOKE STAGE
Wie anders dan Skate The Great ontfermde zich over Konami's nieuwste muziekgame: Karaoke Stage. Na Dancing Stage is ook dit spel een absolute must-have voor iedereen die ervan houdt mee te blèren met een lekker moppie muziek.



65 THE SUFFERING
Aan het eind van z'n review wordt Steven zelfs een beetje poëtisch. Toch is The Suffering niets anders dan een sfeervolle, lugubere actiegame waarin het bloed rijkelijk vloeit. De game speelt overigens lekker weg, zonder opvallende hoogte- of dieptepunten.

70 SPECIAL REPORT ACCLAIM

Acclaim is druk bezig met een viertal titels die de komende maanden op zowel Xbox als PS2 moeten gaan verschijnen: Skate bekeek in Texas: The Red Star, 100 Bullets, Combat Elite en Legends of Wrestling. De man was er ondersteboven van…



53 SPECIAL REPORT JAK 3, RATCHET & CLANK 3, THE GETAWAY 2



Het uitbrengen van sequels wordt vaak gezien als de makkelijkste weg. Dat geldt echter niet voor deze drie pareltjes van Sony. Een supertrio om naar uit te kijken dus.

10 COVERVIEW: TRANSFORMERS

Jeroen is een fanboy maar hij meent oprecht dat iedereen die graag een avontuurlijk schietspel speelt, deze game niet mag missen.



61 PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY



Geesten verslaan door ze te fotograferen; wie denkt dat dat kinderachtig is, komt bedrogen uit. Project Zero 2 is een beklemmende, angstaanjagende survival horror game waar zelfs Skate 't van in z'n broek deed.



59 DTM RACEDRIVER 2

DTM Race Driver 2 is een prima race-game geworden die zich deze keer niet beperkt tot de tourwagens. The Ultimate Racing Simulator, zoals Codemasters de game graag noemt, is het echter niet.



75 JUDGE ED

Eindelijk hield The Judge weer eens zitting, en vanzelfsprekend was Jan weer van de partij. Alleen dit keer niet als gedaagde, nee, de heer Meyroos vond deze keer dat een ánder een te hoog cijfer had uitgedeeld!



35 SPECIAL REPORT ACTIVATE

Activision toonde aan de vooravond van de E3 hun line-up aan een select publiek. PU was erbij en maakte uitgebreid kennis met Rome Total War, X-Men Legends, Spider Man 2, Doom 3, Call of Duty, Star Wars KotOR 2 en nog veel meer...

46 TOPSCORE: FIRE EMBLEM

Liefhebbers van strategie, avontuur en fantasie: uw droomspel is gearriveerd!



42 DRIV3R

Aanvankelijk hoopten we Driv3r te kunnen reviewen maar zoals Boris al voorspelde, moesten we het doen met een preview. De game is nog lang niet af en dat is ook bij deze preview-versie aan alles te merken.



62 SPECIAL REPORT: PIRATES!

Boris vloog naar Baltimore USA om een aantal nieuwe Atari-games te bekijken. Hij was echter zo onder de indruk van Sid Meier's Pirates! Dat ie z'n twee pagina's exclusief voor deze game inruimde.



YO!POST		8
NIEUWS		14
COVERVIEW		
TRANSFORMERS	PS2	10
FIRST LOOK		
MERCENARIES	PS2 / XBOX	28
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	PC / XBOX	29
PREVIEWS		
DRIV3R	PS2 / XBOX	42
GALLEON	XBOX	30
ONIMUSHA 3	PS2	41
PSI OPS	PS2 / XBOX	32
SAMURAI JACK	PS2 / XBOX / NGC	33
STAR WARS BATTLEFRONT	PC / XBOX / PS2	31
VAN HELSING	XBOX / PS2	33
REVIEWS		
AGAINST ROME	PC	73
BREAKDOWN	XBOX	48
COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO	PC	69
DANCING STAGE UNLEASHED	XBOX	82
DISNEY'S ALADDIN	GBA	82
DISNEY'S MAGICAL QUEST 3	GBA	82
DRAKENGARD	PS2	72
DTM RACE DRIVER 2	PC / XBOX	59
EURO 2004	PC / PS2 / XBOX	50
FIGHT NIGHT 2004	PS2 / XBOX	69
FIRE EMBLEM	GBA	46
FIRE FIGHTER FD 18	PS2	68
GANGLAND	PC	72
GHOST RECON: JUNGLE STORM	PS2	82
GLASS ROSE	PS2	72
HARRY POTTER EN DE GEVANGENE VAN AZKABAN	PS2 / PC / XBOX / NGC / GBA	60
HYPER STREETFIGHTER II THE ANNIVERSARY EDITION	PS2	73
KARAOKE STAGE	PS2	64
LORD OF THE REALMS III	PC	51
MALICE	PS2	73
NEIGHBOURS FROM HELL 2	PC	82
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	PS2	52
POKÉMON CHANNEL	NGC	66
POKÉMON COLOSSEUM	NGC	56
PROJECT ZERO 2 CRIMSON BUTTERFLY	PS2	61
RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD	PC	73
RALLISPORT CHALLENGE 2	XBOX	58
RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS	PC	72
R-TYPE FINAL	PS2	67
SEVEN SAMURAI 20XX	PS2	82
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	XBOX / PS2	67
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE	PC	66
SYBERIA II	PC	49
THE SUFFERING	XBOX / PS2	65
UNREAL 2	XBOX	68
SPECIAL REPORTS		
ACTIVISION PRE E3	ALL SYSTEMS	35
SONY	PS2	53
PIRATES!	PC	62
ACCLAIM	PS2 / XBOX	70
JUDGE ED / NIGHTSHADE	PS2	75
ONLINE		76
HARDWARE		78
FRAMEDROP		81
HET LAATSTE WOORD		82
	GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP	

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GAYBASHING

Ik ben boos en dat is jammer. Ik ben al een PU-lezer van het eerste uur (jawel de Star-Fox cover nummer 1 heb ik nog gekocht) en game al vanaf Pong tot aan de Cube (met alles daartussenin van Atari, Commodore 64 en alle Ninties).
Ik ben een wat oudere gamer dus. Ik kan over het algemeen de humor en infantiliteit van de PU-redactie wel waarderen, maar de nieuwe DVD is niet leuk meer. Ik zal het ff uitleggen. Na een erg leuke dag uit het leven van Skate (in the ghetto hahaha) en een interessant item over hoe de PU gemaakt werd, kwam ik uit bij de "vergadering" ofwel de verkiezingen van de beste game in zijn genre.
Dat de keuzes die gemaakt zijn mij soms met verbazing van de bank lieten vallen (Geen Zelda! geen Mario Kart SNES maar de inferieure Nintendo 64 kart in het lijstje en waar de fok is Beetle Adventure Racing? de leukste racegame op de Nintendo 64?) stoorde ik mij vooral aan het van testosteron overlopende macho gelul tussen de verkiezingen door.
Mag ik ff wat voorbeelden geven? Boris: "is dat niet die game waar al die flikkers uit de kast komen?" even later wordt er luidkeels "HOMO, HOMO" geroepen. Later word Steven voor gay of homo uitgemaakt vanwege zijn keuze voor Nintendo games enzovoort enzovoort.
Ik kan best wat hebben als homo-gamer maar dit was ff te veel hoor.
Scheld elkaar uit zoveel je wilt maar laat ons homo's erbuiten oké? Jullie doelgroep zijn toch vooral de pubers waaronder er een aantal met angstige vertwijfelingen rondloopt.
Een invloedrijk blad als de PU mag dan niet het verkeerde voorbeeld geven met de herhaaldelijke gaybashing vind ik. De gemiddelde tiener is al niet erg tolerant tegenover de bi of homoseksuele leeftijdgenoot.
Maak het dan niet erger met dit soort krenkende uitspraken (vooral Boris!!!). Zeker als je bekijkt dat 1 op de 20 mensen homoseksueel is en 1 op de 5 biseksueel. Veel PU- lezers dus.
Ik hoop niet dat ik wat al te negatief klink. Maar het moest ff van mijn hart. Verder gewoon lol blijven maken en een goed gameblad in de schappen brengen. Dan blijf ik lezen en gamen.
Mzzl

Paul | Oosterhout

Wij denken dat Boris zichzelf een beetje overschreeuwt uit onzekerheid over z'n eigen geaardheid. Overigens zouden we net zoveel van Boris houden als ie inderdaad homo blijkt te zijn, misschien nog wel meer…

■ SPLINTER GEAR SOLID

GodverPielekens !!! Weet je wat ik echt niet snap ??? Nee, niet waarom ik deze brief schrijf... Ik snap jullie lui niet meer...
Jullie hadden en hebben een goed blad maar toen ik de review van Splinter Cell 2 las stond erboven (ik citeer): Snake is niet de koning van de stealth, maar Sam Fisher...
Toen dacht ik iets van 'What Tha F*ck'... Iedereen weet dat Splinter Cell een 'Nepperd' is van Metal Gear Solid of althans ik wel... Een Paar PU's later. Ik kom thuis lees de nieuwe PU, en wat zie ik daar staan??? De review van Metal Gear Solid een 9.2 en staat erin dat Splinter Cell het niet haalt bij MGS...
Ik weet ook wel dat het door verschillende mensen is gecheckt en dat ik jullie tijd verziek maar jullie verzorgen één blad en moeten jullie maar uitkomen met maar één cijfer...
Maar nu wil ik wel wat positiefs over zeggen anders kom ik er nooit in te staan en ben ik 10 Euro kwijt aan een weddenschap... Goed blad hoor maar let vooral op jullie Team Work...

The MGS Master oftewel Vincent Hage | Oost Souburg

En dat zegt iemand die niet eens weet hoe hij zichzelf moet noemen… Dat met MGS en Splinter Cell is een persoonlijk dingetje tussen Jan en Jeroen en als je de PU goed leest, zul je dergelijke meningsverschillen wel vaker tegenkomen (Judge Ed / PU DVD etc.). Maar goed, jij hebt met je onzinnige brief weer 10 Euro verdient. Geen dank.



■ J.J. OP HET SLECHTE PAD?

Beruchte J.J. aangehouden in EBI Vught

VUGHT (ANP) – De nationale recherche heeft gisteren in opdracht van het landelijk parket in de extra beveiligde inrichting (EBI) in Vught de 41-jarige J.J. gearresteerd.

J. werd onlangs in verband gebracht met de geplande moordaanslag op de Amsterdamse officier van justitie K. Plooy.
J. is nu aangehouden in verband met een poging tot invoer van 20 kilo heroïne van Turkije naar Nederland.
De straf die de beruchte crimineel uit het voormalig Joegoslavië in de EBI uitzit, zit er bijna op. Duitsland had om zijn uitlevering gevraagd, maar justitie wil hem nog even in Nederland houden.
De huidige straf is J. opgelegd wegens het schieten op de politie tijdens een arrestatie in 1991 in Amsterdam.

Hey PU gasten,
Wat we nou weer in onze plaatselijke krant zagen staan, ontstemde ons ten zeerste. Als PU redacteur van het grootste gamesmagazine van de Benelux, zou je natuurlijk wel een voorbeeldfunctie moeten vervullen. Maar nee! Zoals je kunt lezen is J.J. inmiddels al berucht. Was het in dienst van de grote maffiabaas Ed Poweroni? De rechtbank zal het uitwijzen!!
Heroïnesmokkel, moord, schieten op de politie, dat liegt er toch niet om manneke! Is hij door zijn baan bij de PU weer op het rechte pad terechtgekomen, of is de PU slechts een dekmantel voor zijn duistere praktijken? In ieder geval sterkte bij het proces J.J. en dat de waarheid maar aan het licht mag komen.
Greetzz,

Coen en Camiel | Internet

Bezoekers aan de redactie in Haarlem hebben inmiddels gemerkt dat er een geavanceerd toegangspasjessysteem is ingevoerd naar aanleiding van deze materie. Verder is ons van hogerhand verboden uitspraken over deze zaak te doen, zolang een en ander nog onder de rechter is.

■ LINKE BRIEF

Beste Link,
Bedankt voor je brief, het is fijn om weer van je te horen. Helaas heeft je grootmoeder je brief niet kunnen lezen, ze is namelijk ernstig ziek. Ze verkeert constant in een soort slaap en mompelt de namen van jou en je zusje. We weten niet hoe we haar moeten genezen, maar het schijnt dat er ergens op deze gevaarlijke wereld feeën zijn te vinden die haar misschien goed zouden doen. Misschien heb jij er op je lange reis iets over gehoord? Kom alsjeblieft snel weer thuis om voor je grootmoeder te zorgen, het doet pijn om haar zo ongelukkig te zien. Maar oh Link, wees alsjeblieft voorzichtig! We hebben de monsters waar je over vertelde in je brief ook gezien, iedereen blijft nu binnen waar het (nu nog) veilig is. Je zusje is nog niet thuisgekomen en we zijn allemaal erg bezorgd om jullie. Gelukkig heb ik ook nog een leuk nieuwtje: weet je nog dat je ons die biggetjes hebt gebracht? Hoewel de roze biggetjes helaas eh... overleden zijn, is de zwarte enorm gegroeid. Hij is nu een koning onder de varkens! Het is een lief en hulpvaardig beest, maar als je hem een paar keer pijn doet moet je uit zijn buurt blijven want dan wordt hij driftig!
Link, het zijn duistere, droevige tijden... Kom alsjeblieft snel terug en misschien kan jij je grootmoeder genezen.
Veel sterkte namens het hele eiland,
Je buurvrouw.
ps. Willem Jansen, je hebt helemaal gelijk. Dit is één van de beste games ooit!

Daan Stelder | Internet

We dachten het al te kunnen concluderen uit Jurjens gedragingen en de licht gestoorde nintendoids op ons forum, maar nu weten we het zeker: Nintendo spelletjes doen vreemde dingen met je.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



GAME KENNIS

Yo post,
Nog steeds zijn er aanhangers van, wat we noemen, de injectienaaldtheorie die geloven dat games een negatieve invloed hebben op de ontwikkeling van een kind. Persoonlijk geloof ik dat de mens zelf in staat is beeld en realiteit van elkaar te onderscheiden, maar dat terzijde. Waar ik over wil schrijven is een feitelijke, positieve invloed van games. Namelijk educatie. Ik speelde laatst een potje Triviant met wat vrienden. Ik was aan de beurt en er werd mij een vraag gesteld over de sport American Football. Ik beantwoordde de vraag goed, maar wat me later opviel was, dat ik de kennis die nodig was om de vraag te beantwoorden, verkregen had door het spelen van een computerspel.
En opeens schoot het door mijn hoofd: games geven algemene kennis op verschillende gebieden: geschiedenis, sport, techniek, civiele architectuur, mythologie en meer.
Terug naar sport. Sportspellen leren je als speler bijvoorbeeld de regels van de sport en vaktermen. Of het nou Tiger Woods is of Mario Golf, een birdie blijft een birdie. Dat is bij real-life golf ook zo. Spellen als Medal of Honor en Battlefield 1942 bevatten een stukje geschiedenis dat je spelenderwijs bijgebracht wordt. Mythologie is te vinden in spellen als Sphinx and the Cursed Mummy en Zeus. Dat laatste geeft bovendien inzicht in historische architectuur en hiërarchie.
Eerlijk gezegd ben ik geen auto fanaat, maar ik weet wel een beetje hoe een wagen in elkaar zit dankzij spellen als Colin McRae en Gran Turismo. Simcity spellen gaan natuurlijk hoofdzakelijk over civiele architectuur, en daar kun je ook wat van opsteken. En zo kan ik nog een tijdje doorgaan. Het gaat natuurlijk vaak om basiskennis, algemene weetjes die men onbewust opneemt en later ook in de praktijk toepast (hopelijk).
Al met al concludeer ik dat games een educatieve, positieve invloed op ons hebben. Er komt nog bij kijken dat feiten zoals vaktermen, in spellen van dezelfde soort, steeds terugkomen, waardoor de kennis niet verloren gaat. Een game is weliswaar geen boek, maar algemene kennis is in bijna elk spel te vinden. Na het uitspelen van een spel, stap ik daarom naar mijn moeder met de vraag: 'Mama, weet je wat ik vandaag heb geleerd'?

Bilal Al Mashta I Internet

We hebben je brief laten lezen aan onze vrienden bij Rockstar/Take Two en die willen jouw uitspraak: 'Mama, weet je wat ik vandaag heb geleerd'? misschien gaan gebruiken in hun advertentiecampagne voor de Xbox/Pc-versie van Manhunt.

KORTE VRAAGJES



**Heej dudes van de PU,
Ik wist niet dat Kale B op Masters Of Hardcore was;)
Keep up the good work.**

XTCarl I Vlaardingen

Boris wist ook van niks, maar dat heeft ie wel vaker op feestjes.

Hallo, ik wou weten of Naruto 2 voor op NGC naar België kwam.

Koen I Internet

Het schijnt zelfs dat deze game alléén in België in een straal van 15 kilometer rond Mechelen te koop zal zijn op de woensdag vóór de verjaardag van de heilige Sint Juttemis.

**Hey dudes, PU ruled maar ik heb toch een paar vraagjes.
1 Is Jurjen de enige Cubegamer bij PU?
2 Welke game zou je aanraden voor iemand die Super Mario Sunshine de beste game ooit vond; MGS Twin Snakes of de nieuwe Final Fantasy voor de Cube?
3 Worden de graphics van de volgende Zelda weer cartoony of zal Link er zo dope uitzien als in SSB melee?
thX en doe vooral zo voort.**

Filip I Internet

***1 Nee, we zijn allemaal verliefd op de Cube... en de PS2 en de Xbox en de PC en de GBA en de Neo Geo Pocket Color en Angelina Jolie...
2 Metal Gear Solid The Twin Snakes.
3 Hij zal er nog doper uitzien.***

Hey PU ik zat net naar de PU DVD te kijken, maar what the f*ck is dit man? Zelda Ocarina Of Time niet eens in de finale voor beste game ooit??? Ik eis onmiddellijk eerherstel in de eerstvolgende PU! Schaam jullie (behalve het daarna gevormde Nintendo-Pact)!

Daan Stelder I Internet

Ach, er zijn wel meer rare dingen gebeurd op die avond (en de uren daarna, check het Haarlems Dagblad van 20 december 2003).

Ik zat zo te kijken naar die DVD en dan komt de beste RPG. Toen zag ik dat er gewoon geen een Zelda inzat dat kan toch gewoon niet? Dit klopt niet.

Richard I Internet

Ja dat klopt wel. Zelda is geen RPG maar meer een adventure (daar zat ie overigens ook niet bij).



LIEFS UIT SPANBROEK

Beste redactieleden van de PU,
Allereerst wil ik jullie complimenteren met jullie coole maandblad. Het lijkt iedere maand wel weer net een tikkeltje beter te worden. Maar ik schrijf deze brief niet alleen om jullie toch al niet geringe ego's te strelen.
Nee, ik word namelijk een beetje moe van de rubriek "Effe bijpraten over". Op zich een hele goede rubriek die wat dieper ingaat op de gameswereld dan een gewone review van een game. Ware het niet dat er een paar partijdige redactieleden bij elk platform zitten.
Zo praat Jurjen ons maandelijks bij over de GameCube van Nintendo. Hij bewijst iedere maand opnieuw dat het beter is om deze stukken te laten schrijven door iemand die geen Nintendo-tatoeages op zijn lijf heeft. In nummer 3 hield hij zichzelf een aardige spiegel voor, maar toch bekroop ook in dat stuk mij weer het gevoel dat Jurjen eerder voor Nintendo werkt, dan voor een objectief gamesmagazine.
Jeroen laat daarentegen zien hoe het wel moet. Kritisch, realistisch, een complimentje op zijn tijd. Oftewel neutraal. Nu lijkt het mij persoonlijk ook veel makkelijker om te schrijven over een platform dat lekker draait, maar als dit niet het geval is, moet je dit ook laten weten en dat doet Jurjen in mijn ogen veel te weinig.
En dan is daar nog J.J., die volgens mij denkt dat er in de toekomst nog maar vier spellen te verkrijgen zijn voor de Xbox: Halo 2, Fable, Sudeki en Ninja Gaiden. Een aardig rijtje spellen dat geef ik toe, maar om dit nu elke maand drie keer in één adem te noemen, is een beetje overdreven. Ook zeurt hij maandelijks over het verder geringe spellenaanbod op de Xbox, maar als ik dan alleen al eventjes kijk naar de lijst met toppertjes uit de afgelopen drie PU-nummers, dan kan ik niet anders dan J.J. ongelijk geven.
Tenslotte wil ik het nog even hebben over nieuwe games in de toekomst. Ik vraag mij namelijk af of het niet mogelijk is om een fatsoenlijke, coole en goed speelbare strategiegame uit te brengen voor de consoles. Dit is het enige genre dat de overstap naar de consoles nog niet heeft kunnen maken en dat is volgens mij doodzonde.
Zeker nu ook de consoles in staat zijn om goede online mogelijkheden te bieden. Ik begrijp best wel dat dit behoorlijk lastig is en dat het gemis van de muis voor dit genre erg groot is, maar dachten we er bij het shooter genre eerst ook niet zo over? Toen kwam Halo.
Ik denk dat hier nog een enorm op te vullen gat ligt en als er eenmaal één game is die laat zien dat dit mogelijk is, denk ik dat het ook een succes gaat worden. Iedere console gamer heeft wel een shooter en een racer in zijn kast, maar niemand heeft een gaaf strategiespel. Dat is gewoon zonde.
Voor de rest veel succes met jullie blad en TV-programma en ik moet jullie namens de burgemeester nog bedanken voor de vele publiciteit voor Spanbroek in jullie blad en misschien kunnen jullie nog een keer langskomen bij het bejaardencentrum hier in Spanbroek.
Maak wel effe een afspraak, want die bejaarden hier zijn helemaal verslaafd aan Manhunt heb ik gehoord.

Rens Beerepoot uit Spanbroek

En bedank jij de burgemeester namens het Haarlemse centrum voor dak- en thuislozen, voor die Spanbroeker Koeken.


POWER
UNLIMITED
GOLD

JEROEN

ANSFORMERS


Ik heb Koen Optimus Prime voor z'n verjaardag gegeven (± € 50,-) maar hij was heel wat blijer met die weggooicamera van drie euro van de buren...

Meer dan nostalgie, gewoon Transformidabel!

Wordt mijn blik vertroebeld door de zoete gedachten aan vroeger en kijk ik door die nostalgische roze bril of hebben we hier werkelijk te maken met een uitstekend spel?

Het valt niet mee om een spel met de Transformers in de hoofdrol te beoordelen zonder daar mijn nostalgische gevoelens in te betrekken. Toch is de videogame meer dan een mooie herinnering aan vervlogen tijden.
Transformers laat zich omschrijven als een avontuurlijk schietspel waarbij het spelplezier centraal staat. Het is alsof je in een grote speeltuin wordt geplaatst. Gebieden zijn werkelijk bijzonder groot en nodigen uit om ontdekt te worden... en laat dat nou net de bedoeling zijn.
In de huid van Red Alert, Hot Shot of Optimus Prime kun je weliswaar een vaststaande route volgen (aangegeven door middel van checkpoints) maar juist de uitstapjes (effe checken wat er nu precies achter dat heuveltje schuilgaat) zijn de moeite meer dan waard. Of je transformeert om even lekker het gebied al rijdend te verkennen. Waarbij je vol gas over diverse ravijnen heen kunt springen.
Het leuke van deze uitstapjes is dat je er nog voor beloond wordt ook. Hier en daar liggen namelijk Mini-Cons (powerups) verstopt. Achter dat heuveltje zou dus zomaar iets tofs kunnen liggen in de vorm van extra bepantsering, nieuwe wapens of zelfs de mogelijkheid om onzichtbaar te worden.
Overigens zijn sommige Mini-Cons zo geplaatst dat je ze pas kunt bereiken nadat je bijvoorbeeld een Glider Mini-Con hebt gevonden in een ander gebied. Je kunt daarom ook te allen tijde terug naar een eerder bezocht gebied om de resterende robotjes te verzamelen.


Lijkt me wel handig dat transformers-gedoe. Kom je voor een straat met 'verboden in te rijden', ga je gewoon een klein stukkie lopen.

REPLAY

Normaal gesproken geven we de 'herspeel factor' (Replay) van een spel simpelweg af met een cijfertje. Ditmaal vind ik dat het opnieuw spelen van het spel wat meer aandacht verdient.
Transformers is namelijk uitgerust met drie verschillende moeilijkheidsgradaties, waarvan de Recruit (easy) en Veteran (normal) eigenlijk alleen verschillen in de mate van tegenstand, die in het laatste geval een stuk pittiger genoemd mag worden.
De Commander (hard) moeilijkheidsgraad is eigenlijk een heel ander spel geworden. Mini-Cons zijn verplaatst waardoor het een stuk lastiger wordt om de eveneens pittiger geworden tegenstanders het hoofd te bieden. Maar het doorspelen in deze mode biedt je wel wat extra. De Commander mode telt namelijk vier extra Data-Cons die je in de andere moeilijkheidgradaties niet terugvindt.

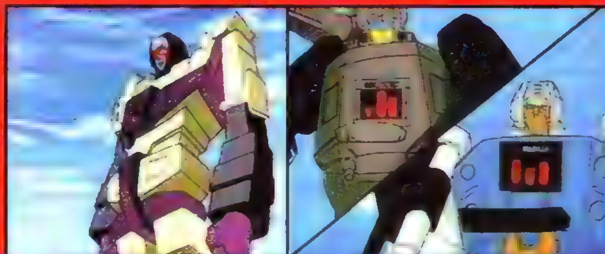
Naast de Mini-Cons zijn er voor de fans ook zogenoemde Data-Cons verstopt. Deze schijfjes zijn grappige extra's in de vorm van mini-comics, artwork, muziek, speelgoed en zelfs ouderwetse commercials. De ware fan kan zijn hart ophalen met deze niet te versmaden extra's. ▶

RETRO

Transformers put uit een rijke historie. Het omvat zoveel verschillende facetten dat een historisch overzicht zou resulteren in een verhaal op zich. Ik heb het daarom gehouden bij een kort beknopt overzicht van de cartoons, comics en toys.

CARTOONS

In 1987 verscheen de eerste Transformers cartoon op de Nederlandse buis. Deze serie, Generation one, besloeg het verhaal rond het ontstaan van de Transformers en hun strijd tegen de Decepticons. Ook verscheen er een speelfilm die de verhaallijn een hele verrassende wending gaf.
Aan het einde van deze cartoonserie, kregen we nog een klein voorproefje op een serie die ons kikkerlandje nooit aan zou doen. In de laatste episodes verschenen de zogenaamde Headmasters; een groep Transformers die in gezelschap waren van de Nebulons. Deze mannetjes transformeerden in de hoofden van de Transformers (Headmasters) of wapens (Targetmasters).



BEASTWARS

Veel Transformer cartoons verschenen niet in Nederland. Dit omdat er weinig tot geen speelgoed in de winkels lag, zodoende was er dan ook weinig interesse van de diverse zenders. De serie draaide namelijk rond de 'heilige' drieëenheid, speelgoed, tekenfilmserie en strips.
Pas rond 1997 verscheen er opeens BeastWars op de Nederlandse televisie (RTL4). Deze computeranimatieserie was ▶




Zo'n Transformer is eigenlijk net een Lada. Je merkt gewoon geen verschil of je nu rijdt of loopt.


Ik denk dat die Optimus Prime nu graag in een heel klein supersnel sportwagentje zou willen kunnen veranderen.


"Zo! Van dat gro zeldzame berggorilla's heb we ook geen last meer. Stelletje a

HALO

De Data- en Mini-Cons liggen overigens niet zomaar voor het oprapen. Ze worden streng bewaakt door een klein leger Decepticlones en die zullen je het vuur aan de schenen leggen mocht je te dichtbij komen. De gevechten die dan ontstaan zijn een belevenis op zich, zeker in de latere gebieden waar je te maken krijgt met gegroepeerde aanvallen. Het geeft aan dat de A.I. van de tegenstanders dik in orde is.
In Transformers moet je, zeker in de wat hogere moeilijkheidsgraad, van goede huize komen wil je een groepje uitschakelen. In de eerste levels bestaat de tegenstand voornamelijk uit grote groepen ongeorganiseerde Clones die pittig tegenstand bieden. Ze zullen zich verschuilen blijven. In Rambo stijl al schietend op ze af rennen resulteert dan ook in een snelle dood. Je zult gebruik moeten maken van je omgeving, veel schuilen en ze van een afstandje met zwaar geschut bestoken.

> "OOK DE SPELER ZONDER NOSTALGISCHE GEVOELENS ZAL TRANSFORMERS BESTEMPELEN ALS EEN HELE TOFFE ERVARING."

achter objecten, je proberen te flanken of komen gewoon massaal op je af stormen.
Later kom je oog in oog te staan met zwaarbewapende Clones, onder aanvoering van een Sarge. Deze jongen deelt orders uit aan zijn manschappen waardoor ze goed gegroepeerd Mocht het groepje grote verliezen lijden dan zullen ze zich terugtrekken en zich hergroeperen om opnieuw een aanval te openen. Dergelijke gevechten kunnen letterlijk minuten duren en als er dan dropships komen die verse manschappen afleveren, kun je wel indenken

DE LIMITED EDITION DEMO

Wat? Heb je de PU gekocht zonder de demo? Niet zo slim hé want voor die 4,30 Euro haal je wel even de PU én een heel tof schijfje in huis. Althans als je al niet naar de winkel bent gerend om de hele game (met de 5 Euro korting dankzij de bijgesloten bon) aan te schaffen naar aanleiding van de review.
Hoe dan ook; voor de mensen die de demo inmiddels uit de verpakking hebben gegrist en in de PS2 hebben gestopt, volgt hier een korte impressie van wat je kunt verwachten.
Afhankelijk van de demo kun je met of Hot Shot of Red Alert door de Amazone racen. In principe maakt het niet zo heel veel uit met wie je speelt, hoewel Hot Shot natuurlijk een stukje stoerder overkomt.
De demo geeft je allereerst een overzichtje, waarbij je vluchtig te zien krijgt wat er allemaal verstopt zit in de dichtbegroeide jungle van de Amazone.
Je eerste stapjes leiden naar een hoger gelegen rotspartij van waar je de eerste Mini-Con kunt zien liggen. Echt zwaar bewaakt wordt hij niet. Ik stel voor om omlaag te springen, te transformeren en de twee Cloontjes omver te rijden.



Je hebt nu je eerste Mini-Con: Lock-on. Dit betekent je eerste toffe powerup, namelijk homing missies. Gebruik de twee patrouillerende Decepticlones links van je bij de waterrand even voor wat 'target practice'. Even inzoomen, wachten tot het viziertje rood kleurt en dan afdrukken met de R2 knop.
Wat je verder nog kan verwachten?? Nee dat gaan we niet verklappen, speel nou maar gewoon.

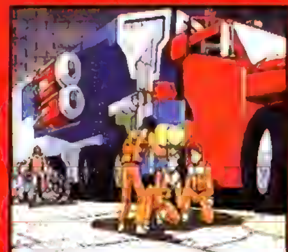

Deze zomer zien we de meest atletische Transformers terug op de Olympische spelen. Mits ze transformbehoud tonen, natuurlijk.


En als je dan weet hoe moeilijk het is die shit weer in elkaar te zetten...

redelijk populair maar wist nooit het oude gevoel terug te halen. Dit was te wijten aan het verhaal. De Autobots en Decepticons kwamen terecht op een soort prehistorische aarde. Auto's en vliegtuigen waren er in die tijd natuurlijk niet en dus had men transformeermogelijkheden zoals gorilla, cheeta, rat en nog wat duistere varianten hierop.

ARMADA

Dit jaar is er dan eindelijk weer een nieuwe serie die de oude generatie Transformers eer aandoet. In Transformers Armada zien we veel vertrouwde gezichten terug, hoewel die door de jaren heen wel wat zijn veranderd. In Armada zijn de Autobots en

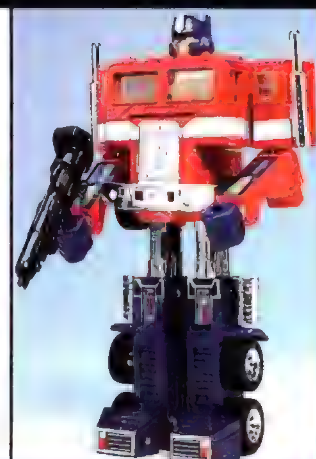


Decepticons op zoek naar de zogenoemde Mini-Cons: kleine robots die, indien ze zichzelf op de Transformer vastmaken, extra mogelijkheden geven aan de desbetreffende Transformer. De serie is momenteel te volgen op Yorin, iedere zaterdagochtend rond de klok van negen.

TOYS

Door de jaren heen heeft iedere speelgoedzaak wel een heel arsenaal aan verschillende soorten Transformers in zijn schappen





MELBOURNE HOUSE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90


De vliegende Transformers staan ook wel bekend als de Transavia.


Dit noemen we sinds vorige maand de 'Jozias van Aartsen-view'.

dat je soms gevechten van ruim een half uur voert. Het heeft iets van, dare I say it, Halo.

GUERRILLA

Maar er zijn natuurlijk ook andere manieren om de tegenstand de kop in te drukken. Stel je voor; je hebt net een Mini-Con ontdekt maar de Clones hebben behoorlijk wat manschappen opgetrommeld om het robotje te bewaken. Er lopen drie groepjes met wat kleinere tegenstanders en ook nog eens twee hele zware jongens die je niet even simpel aan de kant zet. Wat te doen?



Eigenlijk hangt 't er een beetje vanaf welke Mini-Con verzameling je met je meedraagt. Je kunt bijvoorbeeld de Sniper inzetten en de grote jongens van een afstandje uitschakelen en je vervolgens druk over de rest maken. Vanaf een afstand sluipschuttertje spelen, heeft overigens alleen zin als je je een beetje verdekt opstelt, anders ziet de vijand je en dan zijn de rapen natuurlijk gaar.
Of je kiest ervoor om eerst de groepjes wat uit te dunnen. Je transformeert en rijdt vol gas op een groepje Decepticlones in. Je transformeert weer en schiet de overige Clones naar de schroothoop, vervolgens maak je jezelf snel uit de voeten door weer in automode te veranderen. Doormiddel van deze guerrilla tactiek kun je aardig wat vijanden uitschakelen alvorens je druk te maken om de grote jongens. De mogelijkheden zijn vrijwel eindeloos.

NOSTALGIE

Hoewel bij mij de nostalgische gevoelens nadrukkelijk aanwezig waren, kan ik je verzekeren dat ook de speler zonder deze gevoelens, Transformers zal bestempelen als een hele toffe ervaring.
Toch zet ik nog wel even die roze bril op en rijd ik nogmaals door de dichtbegroeide jungle van de Amazone. Ik kan er maar geen genoeg van krijgen. ◄

BALANS

Transformers is een game met een goede balans tussen de verschillende hoofdpersonages. Hot Shot, Red Alert en Optimus Prime hebben allemaal hun voor- en nadelen. Hot Shot is snel maar kan weinig klappen incasseren terwijl Optimus Prime weliswaar meer kan hebben maar tegelijkertijd een stuk trager is. Red Alert daartegen, is de allrounder van de drie. Maar ook wat betreft Mini-Cons heeft ieder karakter een limiet. Hot Shot kan zoals verwacht een beperkt aantal krachtige Mini-Cons gebruiken terwijl Optimus er wat meer tot zijn beschikking heeft. De keuze van Autobot is dus ook een keuze in speelstijl. Gelukkig maar dat je in een gebied nog kunt wisselen van Autobot alsmede de Mini-Con verzameling.

FANBOY

Ik kan het niet helpen; Transformers heeft mijn bloed weer sneller doen stromen. Vandaar dat er bij mij thuis twee van deze joekels op tafel staan. O en dan is er ook nog de Comic en volg ik de Armada TV-serie. Wat, ik heb zelfs de DVD van Transformers The Movie in huis gehaald. Pas echter goed op voor besmetting, het virus kan namelijk vrij gemakkelijk overslaan.





gehad. De bekendste (althans onder de twintigers onder ons) zijn de robots van Generation one.
Optimus Prime, Megatron en Starscream zijn allemaal bekende namen. Wat minder bekend bij het grote publiek zijn de Constructicons (tezamen vormden zij Devastator), Seacons, Aerialbots, Stunticons, Insecticons, Combaticons, Dinobots, Targetmasters en de Headmasters.
Ook voor de BeastWars-serie waren er verschillende Transformers in de winkels te koop. De gorilla Optimus Primal bijvoorbeeld. Momenteel zijn er weer volop Transformers te verkrijgen van de Armada serie en ook Transformers uit de Generation one-serie, zoals de links afgebeelde Red Alert en Optimus, zijn nog steeds te koop of te bestellen.

COMICS

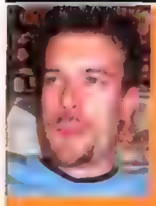
Er zijn vele strips verschenen rond de Transformers en de comics waren, afhankelijk van de artiesten die eraan werkten, redelijk populair.
Momenteel loopt de Transformers Armada comic waarvan uitgever Big Balloon deel 5 in de diverse kiosken heeft liggen. Deze serie geeft je een behoorlijk frisse kijk op de nieuwe Transformers wereld.
Er zijn ook vreemde strips op de markt verschenen. Wat dacht je van een combinatie van G.I. Joe's die samenwerken met Transformers? Juist, die legerpoppetjes die toen ook heel hip waren.





GENRE: ACTIONADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Hype / hajp / (de(m);-s) [Eng.], iets wat, m.n. dankzij de media, bij een bep. publiek als mode of sensatie fungeert, syn. Modegril

Sony is heer en meester als het aankomt op de hype. Mondjesmaat laat de softwarereus informatie los over aangekondigde spellen of hardware en iedereen schreeuwt moord en brand. Het belangrijkste wapen van Sony lijkt dan ook de hype te zijn.

Echter, een hype kan ook de verkeerde kant op werken. Men neme als voorbeeld het pas door Sony vrijgegeven filmpje van Death jr. Het PSP spelletje dat te vinden is op. www.deathjr.com.

De PSP wordt nu al als een wonderapparaat gezien dat eigenlijk iedereen wel wil hebben. Je kunt ermee muziek luisteren, films kijken en ook nog eens spelletjes spelen. Wat wil je nog meer? Van alle kanten hoor je dat de kwaliteit van die spellen de PS2 weleens zouden kunnen gaan overtreffen, en dan toont Sony Death jr...

> "DE TROON WAAR SONY NOG VROLIJK OP ZAT WERD MET EEN HELE HARDE TRAP ONDER DE KONT VANDAAN GETRAPT."

De troon waar Sony nog vrolijk op zat, werd met een hele harde trap onder de kont vandaan getrapt.

Want wat is het geval? De beeldkwaliteit hield hoogstens het midden tussen PSone en PS2. Wel was het thema aardig getroffen; een kleine Magere Hein liep met sikkel rond waarmee hij vijanden kon afstraffen of magie kon oproepen.

Het probleem was dat het getoonde deed denken aan zo'n spelletje waar hoogstens je kleine broertje blij van wordt, met weinig solide ogende karakters, objecten en achtergronden.

Nee, Sony had het helemaal voor elkaar met de hype rond de PSP maar als je dan de daad bij het woord wilt voegen, laat dan iets zien waar onze monden van open vallen, iets dat inderdaad de PS2 wat betreft beeldkwaliteit evenaart of liever, overtreft.

Persoonlijk denk ik dat Sony wel weer terug zal slaan op de aankomende E3 maar deze eerste kans om de concurrentie even de mond snoeren, mag toch wel als een grote mislukking worden gezien. Op deze wijze speelt Sony de bal wel erg gemakkelijk in de handen van Nintendo, dat hoge ogen kan gaan gooien met de DS.

FORMULE I COUREURS GAMEN TE VEEL

Opmerkelijk bericht in het gezaghebbende Engelse blad Formula I. Volgens de redactie van het blad speelt de huidige generatie coureurs te veel computergames en gaat dat ten koste van hun rijvaardigheid.

Om goed te kunnen rijden heb je twee vaardigheden nodig: inzicht in de manier waarop de baan loopt en 'gevoel'. Goede coureurs kunnen in de wagen namelijk voelen of de wagen genoeg grip heeft om een bepaalde bocht aan te kunnen gaan met een bepaalde snelheid.

Door echter constant racegames te spelen waarin de circuits verwerkt zijn, vertrouwen de coureurs te veel op wat ze zien en niet meer op wat ze voelen. Met als gevolg veel meer crashes en wagens die bochten niet halen. En dus pleit het blad voor een verbod op het spelen van games.

Hmmm vreemd, we hebben een keer met Jos Verstappen een F1-game gespeeld en we wonnen dik. Logisch ook, want de man speelde nooit computergames. Misschien Blub de Vis met zijn kinderen, maar geen racesims. En toch staat, eeeh, stond de Limburger regelmatig in de grindbak. Kortom...



NIEUWE HARDWARE NINTENDO

Naast een hele trits grote titels voor de Cube en een handjevol fijne nieuwe spelletjes voor de GBA, zal Nintendo op de E3 - waar we op moment van schrijven nog naar toe moeten - ook nog wat nieuwe hardware presenteren.

Allereerst natuurlijk de Nintendo DS, de steeds minder mysterieuze mobiele console met dubbel beeldscherm, die naast de reeks tv-consoles en Game Boy-familie als derde pilaar zal functioneren om Nintendo's steeds breder wordende software-imperium te ondersteunen.

Volgens aanhoudende geruchten zal Nintendo meteen maar liefst dertig spellen voor de DS presenteren, maar dat lijkt ons uitgesloten. Gezien de tijd die Nintendo en aanverwante partijen in het ontwikkelen van software hebben kunnen steken, lijkt een aantal van vijf à zes ons waarschijnlijker.

Het beloven wel heel bijzondere spelletjes te worden, want inmiddels is door Nintendo bevestigd dat het onderste van de twee beeldschermen touchscreen-functies ondersteunt, wat betekent dat je met je vinger of het bijgeleverde pennetje je commando's rechtstreeks op het beeldscherm kunt invoeren.

Alsof dit alles nog niet genoeg is, gooit Nintendo nog een nieuw stuk hardware in de strijd. Dit ding is op moment van schrijven nog wél omhuld door de nevelen der geheimzinnigheid, maar het moet een soort accessoire worden dat de spelmogelijkheden van de GameCube zal uitbreiden.

Nu is het allang geen geheim meer dat de kopstukken van Nintendo zeer te spreken zijn over Sony's EyeToy en zelf graag zoiets hadden willen maken (inderdaad spelhistorici, dat hebben ze met Family Fun Fitness en de Game Boy Camera ook al een heel klein beetje gedaan), dus iets in die richting lijkt ons zeker niet onwaarschijnlijk.

Tenslotte beginnen Nintendo-woordvoerders in interviews steeds vaker naar de opvolger van de Cube te verwijzen, en wel onder de werknaam GCNext. Er zullen tijdens de E3-dagen vast nog wel wat woorden aan dit machientje worden besteed, heel misschien krijgen we er zelfs al wat van te zien.

Temidden van al deze speculatie en halve waarschijnlijkheden lijkt ons in ieder geval één ding zeker: ons eigen mobiele stuk Nintendo-hardware Jurjen krijgt het druk op de E3.

freecharts

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	2	YU-GI-HO WORLD CHAMPION
2	4	SHINING SOUL 2
3	1	METROID ZERO MISSION
4	3	SWORD OF MANA
5	-	POKEMON RUBY
6	5	MARIO & LUIGI
7	-	MARIO ADVANCE 4
8	-	LORD OF THE RINGS; RETURN OF THE KING
9	10	POKEMON SAPPHIRE
10	9	DRAGONBALL Z:TAIKETSU

PLAYSTATION 2

1	1	JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING
2	2	SOCOM 2
3	6	SIMS EROP UIT
4	-	TONY HAWK UNDERGROUND
5	4	RAINBOW SIX 3
6	5	RISE TO HONOUR
7	-	TRUE CRIME STREETS OF LA
8	9	THIS IS FOOTBALL 2004
9	-	TOM&JERRY: WAR OF WHISKERS
10	-	FINAL FANTASY X-2

GAMECUBE

1	-	FF CRYSTAL CHRONICLES
2	9	SIMS EROP UIT
3	8	JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING
4	-	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
5	2	PRINCE OF PERSIA
6	-	MARIO KART: DOUBLE DASH!!
7	4	TRUE CRIME STREETS OF LA
8	1	RESIDENT EVIL CODE VERONICA
9	10	TONY HAWK UNDERGROUND
10	-	NFS: UNDERGROUND

XBOX

1	-	DTM RACE DRIVER 2
2	1	SPLINTER CELL; PANDORA TOMORROW
3	-	MANHUNT
4	2	MAFIA
5	-	SPONGEBOB: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
6	6	NFS:UNDERGROUND
7	-	SPLINTER CELL
8	-	UNREAL II:THE AWAKENING
9	-	PRINCE OF PERSIA
10	8	MX UNLEASHED

PC

1	3	FAR CRY
2	1	SIMS DELUXE EDITION
3	-	DTM RACE DRIVER 2
4	2	BATTLEFIELD VIETNAM
5	-	UNREAL TOURNAMENT 2004
6	5	SIMS UNLEASHED
7	-	MEDAL OF HONOR: WAR CHEST
8	8	COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO
9	4	PAINKILLER
10	10	SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

Wie gaat de E3 winnen, of misschien ietsje netter gezegd, wie gaat de meeste indruk maken in LA: Nintendo, Sony, Microsoft, de PC of misschien wel de Phantom?

Roamer: Ik denk Nintendo, de DS belooft erg goed te worden.
Broodijzer: Blizzard gaat een hele nieuwe ijzersterke franchise laten zien volgens mijn supergeheime officiële gamespotbronnen. Ik denk ook dat MS met iets nieuws komt... PSP, DS; Microsoft kan niet achterblijven.
Spartan: Sudeki, Fable, Doom 3 en Halo 2 zullen indruk maken voor de Xbox. De PSP lijkt me meer kans te maken dan de Dual Screen van Nintendo.
Itsamemario: Als Nintendo Super Mario 128 laat zien, winnen ze voor mij de E3 en dan interesseert het me eerlijk gezegd niks wat ze nog meer laten zien.
Little Wyvern: Wordt een strijd tussen Nintendo/Microsoft. Zoveel nieuws laat Sony niet zien, alleen dingen die we allang gezien hebben (GT4 anyone?).
Dark Master: Enige wat ik kan zeggen, is dat Microsoft met een GROTE verrassing moet komen willen ze tegen de PSP en DS op kunnen. Stiekem hoop ik daar ook op.
Bertthabest: PlayStation zal wél komen met verrassende dingen, er zijn er zat op te noemen: PSP, Ico 2, Killzone, Nam '67, God of War en hopelijk een nieuwe Twisted Metal.
Insaniac: Nintendo: Mario 128, Zelda the Wind Waker 2, Metroid Prime 2, Resident Evil 4, Nintendo DS, Paper Mario. Als ze deze spellen showen is het duidelijk dat Nintendo het nog kan.
Kolkman: Hoewel ik een Nintendo Fanboy ben, denk ik dat het tijd wordt dat Xbox eens flink in de belangstelling gaat staan op de E3. Sudeki, Halo 2, Doom 3(?) en Fable b.v. zijn aardig.
Braingamer: De Nintendo DS zal denk ik wel flink de show stelen als je het mij vraagt en ik kijk ook wel uit naar de PSP. Microsoft.... Wat voor games hebben ze aangekondigd die er vorig jaar nog niet waren (op de E3)?
Liquid Isokisok: Ik denk dat nieuwe ding waar nog niemand van gehoord heeft.
Mirax: Nintendo DS gaat zo ongelooflijk hard op z'n bek. Wat moet je nou in 's hemelsnaam met twee schermen?
Ndimension: Aangezien de PC als gamesplatform steeds meer terrein verliest, zullen juist zij ons moeten zien te imponeren. Dat zal vast wel lukken met Half-Life 2, Doom 3 ....enz.
Mdog: Ik hoop: Nintendo. Ik denk: Sony. Twee woorden: PSP en hype.
Karelfoeman: Xbox gaat in ieder geval niet winnen, met hun Halo 2 en al die ongelofelijke titels die pas ergens in 2459 uitkomen.
Master Chief: De Phantom! Omdat het de grootste practical joke ooit is wat games betreft!

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE POLL, HET FORUM, DE GROOTSTE GAMESDATABASE VAN NEDERLAND, DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

MARIO, MARIO, MARIO

Bijna is hij alweer toe aan zijn vijfentwintigjarig jubileum, maar Nintendo's succesnummer Mario lijkt nog lang niet van plan zijn tuinbroek aan de wilgen te hangen.
Terwijl we dankzij het briljante Mario & Luigi: Superstar Saga nog steeds in de Mario-stemming zijn, komt Nintendo met het fantastische nieuws dat Intelligent Systems vergevorderd is met het bouwen aan een geheel nieuw deel in de Paper Mario-reeks, en wel eentje voor in de GameCube! Woepie!
En daar blijft het wat loodgieterlol betreft niet bij. Zo ligt deze maand dan eindelijk Mario Golf: Toadstool Tour in de winkel (Jurjen was een beetje vroeg met z'n review), en zal Mario Tennis ook niet lang meer op zich laten wachten. Beide games verschijnen binnenkort overigens ook nog op de GBA.
Andere Mario-games die voor de GBA zijn aangekondigd zijn Mario Party (een speelkaartvariant van het Party-concept), Mario & Donkey Kong (een remake van de klassieker voor de GBC), Mario Pinball en Mario Porno King. Behalve die laatste dan, dat was een grapje.
Geen grapje is het feit dat er ook nog een Mario Party 6 voor de Cube zit aan te komen, als het goed is gevolgd door een soort van vervolg op Super Mario Sunshine. En dan doet ook de budgetreeks van klassieke NES-titels die voor de GBA zal verschijnen mee aan de Mario-manie, met een heruitgave van Super Mario Bros. en Donkey Kong. Inderdaad, die laatste is de Donkey Kong uit 1981 waar Mario zijn glansrijke carrière in begon.
Veel koeien zullen wel jaloers zijn op Mario, zo lekker worden zij zelden uitgemolken, maar met het zicht op een nieuwe Paper Mario hoor je ons niet klagen.


Paper Mario
Mario & Donkey Kong

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

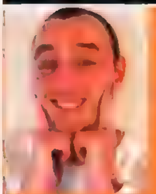


Ik heb een maand van mixed emotions achter de rug.
De euforie die de komst van de review-code van Ninja Gaiden veroorzaakte, werd flink tenietgedaan door een interview dat ik onlangs had met de Nieuwe Revu. Stond ik daar toch een beetje voor Jan met de korte achternaam (nee, Meyroos is een lange achternaam). What the deal? Ik werd dus gebeld door bovengenoemd blad voor een kort interviewtje. Ha, dacht ik, men heeft de PU Game Awards ontdekt of gezien hoe leuk Gamekings is... maar nee, of ik een verband zag tussen het aanrijden van VVD'er Van Aartsen en gewelddadige racegames! Nou, zelfs na het eten van tien paddo's zou ik dat verband niet hebben gezien, eenvoudigweg omdat het er niet is. Dat gekke wijf was 41 jaar oud en advocaat. Zie je die 's avonds al haar moves in

"HOE JE OOK LULT, UITEINDELIJK STAAT IN DE NIEUWE REVU BESCHREVEN HOE JE MENSEN KAPOT RIJDT IN CARMAGEDDON EN HOERTJES DOODKNUPPELT IN GTA."

Grand Theft Auto: Vice City polijsten... Games zijn nooit de oorzaak van een gewelddadige actie. De crimineel kan best het idee uit een spel opdoen maar de kortsluiting in z'n zielige hersenpannetje heeft al veel eerder plaatsgevonden. Maar ja, je weet hoe dat gaat; hoe je ook lult, uiteindelijk staat in de Nieuwe Revu beschreven hoe je mensen kapot rijdt in Carmageddon en hoertjes doodknuppelt in GTA. Want het antwoord dat games waar het geweld het enige doel is, in de minderheid zijn en niet verkopen, daar zit de lezer niet opwachten. Die wil sensatie. En dus bezorgde ik in de bus (daar werd ik gebeld), een stel 65 plussers de schrik van hun leven door via de telefoon omstandig uit te leggen hoe je ouwe vrouwtjes onder de bumper kon krijgen.
Gelukkig kon ik deze maand ook heel blij worden van games. En dat was zoals gezegd te danken aan Ninja Gaiden. NG is qua verhaal, gameplay, cutscenes en ingame graphics een waar kunstwerk. Check deze game absoluut uit en schrik in het begin niet van de moeilijkheidsgraad. Niet alles in het leven hoeft makkelijk te gaan. Toon gewoon wat inzet, leer de moves uit je hoofd en een wereld zal voor je opengaan. Ik beloof het je.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Peter Molyneux begint langzaam de paljas van de game-industrie te worden. Vooropgesteld, ik heb de man erg hoog zitten, hij heeft alleen een groot probleem; zijn games komen maar niet af.
Wat heeft dat met een PC column te maken? Alles, want de meeste Molyneux games zijn voor de PC. Fable mag dan Xbox exclusief zijn, The Movies en Black & White 2 gaan voorlopig alleen voor de PC uitkomen. Ooit. En ook Fable kan best naar de PC gepoort worden als die game eenmaal op Xbox uit is. Ooit.
Ik las onlangs een prachtig verhaal over Black & White 2. Ik werd er tegelijkertijd erg bedroefd van want hoe graag ik het vervolg op B & W ook wil spelen, ik besef heel goed dat het waarschijnlijk pas ergens ver weg in 2005 zal zijn.
Molyneux is onlosmakelijk verbonden met het PC platform en PC games hebben als geen ander de neiging om uitgesteld te worden, en al helemaal bij Molyneux dus.

"HET PROBLEEM MET AL DIE GROOTSE, OP PAPIER MEESTERLIJKE IDEEËN IS DAT ZE ZÓ OMVANGRIJK ZIJN DAT ER STEEDS MEER TIJD NODIG BLIJKT OM ZE TE VERVOLMAKEN."

Hij maakt games in genres die hoofdzakelijk verbonden zijn met de PC en ook als je kijkt naar de mogelijkheden die hij in zijn games wil verwerken, dan vragen zijn briljante ideeën heel veel rekenkracht. Ik heb dan ook nooit geloofd dat Black & White uit zou komen op de PSone en de Dreamcast al heb ik ooit de eerste beelden gezien en er zelfs mee gespeeld!
Het probleem met al die grootse, op papier meesterlijke ideeën is dat ze zó omvangrijk zijn dat er steeds meer tijd nodig blijkt om ze te vervolmaken. PC-magazines gaan van armoe maar wéér The Movies en Black & White 2 updaten, en de zoveelste nieuwe screenshots plaatsen omdat de games waar ze twee jaar geleden al over schreven nog steeds niet uit zijn.
Op zich staat Molyneux natuurlijk niet alleen in het uitstelgedrag, alleen, soms zou je willen dat hij de helft van zijn ambities inleverde, dan nog zou hij in staat moeten zijn mooie en afwijkende games te maken. Over PC klassiekers Theme Park, Theme Hospital, Populous en Syndicate deed de goede man toch ook geen vier jaar? Best leuke titels voor een remake trouwens. Ideetje voor als die andere games af zijn? Ooit?

ULTIMATE WARRIOR SPOORT NIET HELEMAAL

Tijdens Skate's bezoekje aan de Acclaim studio in Austin zie pag. 70) werden de aanwezige journo's in de gelegenheid gesteld om naar aanleiding van de wrestling-game Showdown: Legends Of Wrestling via de telefoon een aantal vragen te stellen aan niemand minder dan worstellegende The Ultimate Warrior.
Skate had een rits aan vragen klaarliggen voor een van zijn oude helden. Helaas kwam het er niet van om ze te stellen; de man trok anderhalf uur uit om slechts vier(!) vragen te beantwoorden. Wat een ouwehoer...
Een opmerkelijke uitspraak van de Warrior, die vandaag de dag extreem conservatieve en minstens zo controversiële lezingen door het hele land geeft (check zijn eigen site, www.ultimatewarrior.com maar eens):
"ik vind dat ik mijn vrouw in mijn eigen huis zo nu en dan een paar flinke klappen moet kunnen geven als dat nodig is. Wat ik achter gesloten deuren uitspook, gaat de buitenwereld verder geen hol aan". Zo te horen is de man een beetje blijven hangen in zijn worstel-tripje.
Dat ie krampachtig aan zijn verleden vastklampt, blijkt ook wel uit het feit dat hij zowel zijn eigen achternaam als die van zijn vrouw en kinderen heeft laten veranderen. Ze heten nu allemaal ...Warrior van achter. 't Moet niet veel gekker worden! De man is er dus in geslaagd om in slechts anderhalf uur tijd flink in achting te dalen bij Skate.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR.
PLAYSTATION 2		
Castlevania	90	PU3
Final Fantasy X-2	86	PU3
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Forbidden Siren	81	PU4
Nightshade	81	PU4
Socom II: US Navy Seals	80	PU4
Rainbow Six 3	85	PU5
PC		
Far Cry	93	PU4
Colin McRae 04	92	PU5
Unreal Tournament 2004	88	PU4
Battlefield Vietnam	86	PU3
Castle Strike	82	PU4
N.Nights: Hordes of the Underdark	82	PU3
Beyond Divinity	80	PU5
Painkiller	80	PU5
Sacred	86	PU5
XBOX		
Ninja Gaiden	96	PU5
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	94	PU3
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Beyond Good & Evil	90	PU3
Deus Ex: Invisible War	84	PU3
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Hitman Contracts	86	PU5
Knights Of The Temple	81	PU5
GAMECUBE		
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Metal Gear Solid The Twin Snakes	92	PU4
Beyond Good & Evil	90	PU3
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Final Fantasy: Crystal Chronicles	88	PU4
GAME BOY ADVANCE		
Boktai: The Sun is in Your Hand	96	PU5
Metroid: Zero Mission	88	PU4

CONSOLE WARS DEEL 531

Nintendo en Microsoft lijken steeds duidelijker een andere strategie te kiezen dan Sony. Daar waar Sony haar console steeds meer als home-entertainmentset ziet, gaat Nintendo echt voor de pure gameplay functionaliteit en neigt Microsoft ook steeds meer die kant op.
Sony-baas Ken Kuturagi liet onlangs weten dat er bij launch twee verschillende PS3's op de markt komen. Een dure, PSX-achtige, kast met alle toeters en bellen erop en een console die puur voor het gamen gemaakt is.
Het ideale huis ziet er straks volgens Sony alsvolgt uit: de dure PS3 staat in de huiskamer, de game-PS3 in de slaapkamer of kamer van zoon- of dochterlief en de PSP ligt op het kastje bij de deur, klaar voor diegene die naar buiten gaat. En de hele mikmak is natuurlijk draadloos met elkaar verbonden om razendsnel downloads, muziek, films, levels en savegames uit te wisselen.
Een utopie denken jullie? Misschien, maar Sony is wel de enige die dit plan tot een succes kan maken. Ze zijn dominant in de gamesbiz, zitten in films en muziek, maken vette entertainmentsets en hebben veel geld geïnvesteerd in snel en/of draadloos internet.
Microsoft zal voor een dergelijk kunststukje nog erg veel geld moeten investeren, terwijl Nintendo aan dit soort constructies niet zal en moet willen denken. Wij op de redactie vinden alles best; home-entertainment of gewoon een strakke console op je kamer, het maakt ons niet uit. Als er maar goede en uitdagende games op uit komen.
En dus hopen we dat Sony's focus op de massamarkt niet gaat leiden tot meer 'massagames' en minder digitale hardcore verlokkingen. Want hoezeer we een partij als EA, dat vooral mikt op mainstream gamers, ook waarderen, op alleen maar dit soort spellen zitten wij niet te wachten. En de PU-lezer die een PS2 bezit volgens ons ook niet.

GETATOEËERDE GBA

Vanaf 19 juni in gelimiteerde oplage in de winkels: de GBA SP Tribal Edition. Een echt hebbedingetje voor iedereen die iets met tatoos heeft. Verrek dat zijn wij!



HALF-LIFE 2

HET GEVECHT OM DE PAGINA'S



Tegen de tijd dat je dit leest hebben meerdere (nationale en internationale) gamesbladen een 8, 9, 10 of meer pagina verhaal geplaatst over Half-Life 2.
'Wat, hebben zij wel een exclusieve review?, horen we jullie schreeuwen. Nee. "Een preview-code die journalisten uitvoerig hebben kunnen spelen, dan?", denken jullie vervolgens. Nee, lieve lezertjes, ook dat niet. Het ging om een hands-on press-event bij Valve in huis in Seattle. En ook al hadden we een vinger of misschien wel een ledemaat willen afstaan om daarbij te mogen zijn, het aantal pagina's dat hier tegenover staat (of liever gezegd, zou moeten staan) leek ons te veel van het goede.
Natuurlijk, Half-Life 2 is én blijft een van de belangrijkste games van 2004 (als ie dit jaar nog uitkomt) maar om nu wederom zoveel aandacht aan de game te besteden? Wij kunnen heel slap lullen maar we zouden eerlijk gezegd niet weten hoe we tien pagina's vol zouden moeten kalken over een paar uur spelen met Half-Life 2.
Het was vorig jaar vlak voor de E3 dat de exclusieve verhalen losbarstten. Sommige magazines hadden een compleet, extra blad bijgevoegd waarin screenshots tot in het absurde werden opgeblazen om die paginaatjes maar te vullen.
Sindsdien had iedere maand wel weer een ander (voornamelijk Engels) PC magazine wel één exclusief nieuw screenshot aan te bieden, hetgeen dan ook groot op de cover vermeld werd.
In iets mindere mate zien we dit ook bij Doom 3. Ook daarvan duiken iedere maand wel een of twee screenshots op in een PC blad, over twee pagina's uitgesmeerd en met veel bombarie gebracht.
Schieten die bladen hun doel niet voorbij? Maken ze zichzelf niet een beetje belachelijk? Ik zie het al op de voorkant staan van de nieuwe OOR: "Exclusief! OOR beluisterde dertig seconden van een van de nieuwe tracks van de nieuwe U2!" Of in het filmblad Preview: "Wij zagen nú al 2 minuten van de nieuwe Lord Of The Rings DVD!!!"
Zijn we er nu om de lezers te informeren of zijn de ontwikkelaars bezig ons tot hypemachines te kneden? Nou?

JAN

COMMENTAAR DE DRUIVEN ZIJN ZUUR....

Elk blad heeft z'n eigen stijl. Zo zul je de manier waarop we in de PU over games schrijven niet snel in andere bladen tegenkomen en andersom. Wat alle zichzelf serieus nemende bladen echter gemeen hebben, is het streven naar objectiviteit. Zo vertellen wij in de PU zonder er doekjes om te winden wat we van een game vinden. Of een game in onze ogen kwijlend mooi is of verschrikkelijke bagger; je krijgt het van ons te horen (en vaak in soortgelijke bewoordingen).
Het gaat er ons namelijk om dat jij met je zuurverdiende euro's een in onze ogen dope game aanschaft en je je geld niet inruilt voor een game die je geld achteraf niet waard blijkt te zijn.
Zouden we, bij in onze ogen waardeloze games, de dingen niet recht voor z'n raap opschrijven dan hebben we daar niet alleen jullie mee (en uiteindelijk dus onszelf ook) maar ook nog eens de gamesbranche. Na een miskoop laat je namelijk niet alleen voortaan ons blaadje liggen, maar denk je ook nog eens drie keer na voor je je geld überhaupt weer aan een game uitgeeft.
Dit is iets dat de meeste personen uit de branche begrijpen en waarderen, ook al betekent dit dat ook hún games niet altijd ongeschonden van de pijnbank komen.

AJAX CLUB FOOTBALL

Helaas moet ik 'meeste' schrijven want onlangs bleek maar weer eens het tegendeel. Enige tijd terug bracht publisher Codemasters de game Ajax Club Football uit, een voetbalgame die zo tegenviel dat we na het lezen van de negatieve review besloten er voor alle zekerheid een van onze andere footiespecialisten nog eens naar te laten kijken. Het mocht helaas niet baten en de game kreeg een 45 en dus alles behalve een koopadvies. Een beoordeling die we overigens bij vrijwel alle sites en bladen terugzagen.
Tot mijn grote verbazing ontving ik een dag na publicatie een zeer verontwaardigde mail van Codemasters waarin zij aangaven het totaal niet met ons standpunt eens te zijn (dat kan uiteraard) en dat men besloten had, en nu komt het, ons in het vervolg (straf? chantagemiddel?) niet meer van (p)review-versies van hun games te voorzien.
Vreemd, zeker als je bedenkt dat wij de meeste andere games van deze publisher (Colin McRae, Operation Flashpoint, DTM) altijd de credits hebben gegeven die ze (wél) verdienden.



BEGRIP

Natuurlijk vinden we het jammer dat het nu zeer wel mogelijk is dat we Codemasters-games iets later bespreken dan wij graag zouden willen, maar ik neem aan dat jullie daar in dit geval begrip voor kunnen opbrengen. We zullen in de toekomst Codemasters games blijven beoordelen, zoals we alle games beoordelen en dus never nooit zwichten voor deze druk.
Uit vele reacties van anderen uit de gamesbranche leid ik af dat we er op kunnen vertrouwen dat Codemasters een uitzondering blijft in deze kwestie en dat lijkt me wel zo goed, voor jullie als lezers, voor ons als bladenmakers en voor de gamesbranche als geheel.
We zijn overigens benieuwd hoe jullie tegen deze kwestie aankijken en we zien jullie reacties dan ook graag tegemoet en zullen er in een komend nummer op terugkomen.

NIELS

EFFE BIJPRATEN OVER... DE NGC



Kut is een groot woord, als je begrijpt wat ik bedoel, maar teleurstellend was de E3 van 2003 wel een beetje. Ik doel dan op het gebrek aan nieuwe, echt opzienbarende games voor de Cube. Wat hadden we? Metal Gear Solid, Crystal Chronicles, Pikmin 2 en een handjevol leuke cultracers. Mario Kart, F-Zero GX en 1080 Snowboarding bleken alle drie dik de moeite waard maar als avontuurlijk ingestelde Nintendo-nerd miste ik een beetje de werkelijk betoverende toestanden. Teleurstellend dus.
Omdat deze PU nog voor de E3 2004 is geschreven, kan ik niet zeggen of Nintendo dit jaar wederom zal teleurstellen. Eerlijk gezegd verwacht ik het niet. Niet als Nintendo woord houdt en Metroid Prime 2, Paper Mario Story en Wind Waker 2 inderdaad speelbaar zullen zijn. Dat zou voor mij al genoeg zijn om me drie dagen mee te vermaken.
Maar waarschijnlijk wil ik mijn tijd ook nog

> "DE TOEKOMST ZIET ER ZONNIG UIT VOOR KUBISTEN. MET DIE NEXT-GEN-SYSTEMEN MOGEN ZE VAN MIJ NOG WEL EVENTJES WACHTEN."

verdelen over andere potentiële meesterwerken. Capcoms Resident Evil 4 en Killer 7 zullen er ook zeker zijn, bijvoorbeeld.
En dan moet dit jaar natuurlijk ook eindelijk eens bekend worden wat er steekt achter de aanhoudende geruchten over Zoonami (twee exclusieve titels op de Cube?), het verbond tussen Kuju Entertainment en Nintendo (geheime game voor de Cube?) en Sillicon Knights (Kid Icarus op de Cube?).
Heb ik hierop de antwoorden gevonden, dan kan ik verder spitten. Wordt Geist nog een beetje tof? Is Baten Kaitos al vertaald? Nog nieuws over Mario 128? Krijgt Super Monkey Ball 3 me weer enthousiast? Verder nog wat van Sega? En er zou toch ook nog een nieuwe Cube-game van Square Enix worden aangekondigd? Is de Cube-versie van Fire Emblem al speelbaar? What about Homeland? Super Smash Bros 3?
Laat ik hier maar stoppen, voordat mijn verwachtingen zo hoog oplopen dat teleurstellingen onvermijdelijk worden. Maar dat ik zin heb in de E3 en uitkijk naar de games die daar getoond worden, heb je ondertussen wel begrepen.
De toekomst ziet er zonnig uit voor kubisten. Met die next-gen-systemen mogen ze van mij nog wel eventjes wachten.



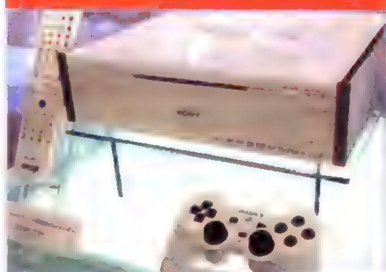
GAMEN SCOORT IN HET ZIEKENHUIS

Mocht je binnenkort een keer onder het mes gaan, check dan van tevoren even of de chirurg die straks je bastje gaat openkerven, een gamer is. Is dat niet het geval, meteen lozen die gast want de kans dat ie de fout in gaat is levensgroot.
Wat blijkt namelijk, artsen die op de PS2 en GameCube gamen, zijn beter in laparoscopische operaties. Dit is een vreselijk moeilijk woord voor operaties die uitgevoerd worden met een videocamera en instrumenten die met behulp van joysticks bediend worden. Een test wees uit dat artsen die drie uur per week op een console van Nintendo en PlayStation speelden, een beter reactievermogen en ooghandcoördinatie hadden en 37% minder fouten maakten dan hun collega's die 's avonds een goed boek pakten of hun vrouw een klinische beurt gaven.
Om je even de hoge moeilijkheidsgraad aan te geven van laparoscopische operaties; het wordt wel eens vergeleken als het strikken van je veter met eetstokjes. Iets waar wij als professionele gamers inderdaad totaal geen problemen mee hebben…
Blijven bij ons twee vragen over: a) wat gebeurt er als iemand een enorme button-basher is en b) waarom staat er niks vermeld over de Xbox. Toch die grote controller…



PSX: NU AL GEEN SUCCES ?

Sony Japan heeft de productie van de PSX momenteel tijdelijk stopgezet. Waarom? Simpelweg omdat het apparaat niet zo goed verkoopt als men voorspelde. In de eerste week gingen er weliswaar nog 100.000 van deze glimmende opgevoerde PS2's over de toonbank maar daarna kakte de verkoop gigantisch in. Daarnaast zijn er ook al klachten gerapporteerd van klanten over de besturing en de algemene performance, aldus het Japanse tijdschrift Shukan Gendai. Desondanks komt de PSX waarschijnlijk dit jaar nog uit in Amerika en Europa. De PSX is eigenlijk een PS2 met DVD-recording mogelijkheden, een harde schijf, een slick uiterlijk en nog wat extra functies. Maar als de Japanse markt een voorspelling is – en dat is ie vaak – dan ziet het er niet zo rooskleurig uit voor de PSX. Meer vertrouwen hebben we in de 'nieuwe' PS2 die net als de PSone in een plattere, kleinere variant op de markt moet komen. De PSone gaf destijds de verkoop een enorme boost en de kans bestaat dat een kleinere, meer sexy PS2, gekoppeld aan een prijsverlaging, hetzelfde zal kunnen gaan doen.



AXIS & ALIES: RTS

Tijdens een recent bezoek aan de Beverly Studio van Atari, kregen we een vroege versie van Axis & Allies: RTS te zien. Het betreft hier een Real Time Strategie versie van het bekende bordspel waarbij je de tweede wereldoorlog nog eens over kunt spelen.
In eerste instantie speelt de game net zoals de niet-analoge versie maar zodra twee legers elkaar ontmoeten, verandert het spel in een RTS game. Dat is leuk als je een RTS fan bent maar met het oorspronkelijke bordspel heeft het zo goed als niets te maken.
Voor developer Timegate Studio's is dit gelijk de grootste opgave.
"Het RTS gedeelte moet namelijk net zo goed en gedetailleerd zijn als de spelers van het bordspel er vroeger zelf bij fantaseerden", aldus Lead designer Ian Rimon.
Volgens ons hebben Rimon en zijn team nog een boel werk te verzetten want de RTS uitwerking zag er nog lang niet vlekkeloos uit. Timegate en Atari hebben nog tot november de tijd om de boel recht te zetten want dan moet de game in de winkels liggen.

BILLY MITCHELL: GAMING CHAMP

Denk jij dat je goed bent in computergames? Ha! Ga eerst maar even door de knieën voor deze gast: Billy Mitchell, algemeen bekend als een van de meest skillvolle gamers ter wereld.
Deze bebaarde Amerikaan maakt er zijn beroep van om games zo snel en zo perfect mogelijk 'uit te spelen'.
Zo was onze Billy de eerste man ter wereld die Ms. Pac-Man uit kon spelen zonder ook maar één keer af te gaan. Hij flikte het na 20 jaar oefenen!!! In zes uurtjes. Ook Donkey Kong en Asteroïds werden door de man zonder sterfgevallen en in een recordtijd uitgespeeld.
De Amerikaan is inmiddels zo beroemd in eigen land dat er mogelijk een film over hem gemaakt wordt. Die willen we graag zien.



POWERSPY

■ In de PU van vorige maand noemde Jurjen Boktai nog een van de leukste spellen voor de GBA, en hij ondersteunde deze mening met een puike score van 90 punten. Ook Jeroen is bijzonder goed te spreken over het zonnige avontuurtje, dus zal het je niets verbazen dat de twee elkaar stralend in de armen vielen toen Konami onlangs bekend maakte aan een vervolg te werken.
■ Ondanks de problemen met de verwisselde Mario-onderbroekjes van vorig jaar, zal Jurjen dit jaar tijdens de E3 opnieuw de kamer delen met Niels 't Hooft. Dat is die jongen die vorig jaar nog hoofdredacteur was van N3 en zich dit jaar een échte schrijver mag noemen, omdat zijn debuutroman Toiletten door Querido is uitgegeven.
■ Steven en Ruben mochten onlangs naar de presentatie van het nieuwe N-Gage toestel in Parijs. En daar zag je pas goed hoe groot de impact is geweest van het oude apparaat. We konden niet meer tellen hoe vaak mensen een voorwerp overdwars tegen hun oor plaatsten. Tot wanhoop van de aanwezige Nokia-pr mensen.
■ Overigens pijnlijk om te zien dat Nokia nu dan eindelijk met het toestel komt, waar iedereen al vanaf het begin op zat te wachten. Want welke idioot verzint nu dat je schuin moet bellen en eerst de mobiel moet openmaken om een game te kunnen verwisselen. Heeft denk iets te vaak met zijn snikkel in een Fins ijswak vastgezeten.
■ Grappig om te zien dat pr-medewerkers van Nederlandse uitgevers nu zelf e-mailtjes sturen om in de Powerspy te komen. Nog even en we kunnen een gamesroddelblad beginnen.
■ TMF-Awards gezien? Ja, kom er maar voor uit hoor, je hoeft je niet te schamen. De prijs voor de beste game van het jaar gespot? De genomineerden gezien? Nee, dan doen wij dat even voor je: Need for Speed: Underground, FIFA 2004 en The Sims. Winnaar: The Sims. Waren dit niet toevallig allemaal EA-games? Ruiken we iets onfris?
■ Niet dat wij er nu altijd de beste game uithalen bij onze eigen Awards, de meerderheid bepaalt immers, maar alleen EA games genomineerd… en de winnaar een game die in 2003 helemaal niet uitkwam? Ja, ja. Laten ze het daar bij TMF maar lekker bij muziek houden.
■ Blijkbaar hebben ze nog niet genoeg rekruten in de VS (er gaan er de laatste tijd dan ook wel wat dood in Irak), want America's Army komt nu ook naar de Xbox en PS2.
■ Hebben jullie overigens enig idee hoeveel nieuwe rekruten dit geinige spelletje Bush heeft opgeleverd? Van de 3.300.000 gamers die meer dan 600.000.000 missies hebben afgewerkt, zagen dik 30.000 gasten en meiden een verblijf in een echt trainingskamp wel zitten.
■ En dan maar zeggen dat er geen link tussen games en geweld bestaat.

POWERSPY

■ Far Cry is verboden voor jonge Duitse gamertjes. Te veel bloed en lichamen die echt meebewegen als je ze raakt. Ubi gaat nu speciaal voor onze oosterbuurtjes een nieuwe versie maken zonder gore en zonder de ragdoll physics. Alsof te lang kijken naar Oliver Kahn of het luisteren naar schlagers goed voor de tere kinderziel is.
■ Activision zal Call of Duty naar de N-Gage gaan brengen. Overigens werkt men ook al weer aan een aanvulling voor de PC, genaamd United Offensive! En nee, Van Nistelrooy zit er niet in.
■ EA heeft Def Jam Vendetta 2 aangekondigd. Kun je straks weer een verse portie hiphoppers in elkaar beuken.
Wij kijken in ieder geval uit naar de battle tussen Carmen Electra en L'il Kim.
■ Vragen over wat je allemaal kunt doen in de nieuwe GTA: San Andreas, zijn momenteel bijna net zo zinloos als vragen of Letland een kans maakt op het komende EK. Anyway, we hebben het net afgeschuimd en kwamen het volgende tegen. Op de E3 is de game 99% zeker te zien maar waarschijnlijk niet speelbaar. San Andreas zal zeker online te spelen zijn, is groter dan zijn voorganger (de stad bevat nu ook een snelweg waar enkele races plaats zullen vinden) en kent een Stunt-Create mode. Daarnaast kun je nu ook zelf je karakter samenstellen en kun je op de radio luisteren naar tracks van onder andere 50 Cent, Happy Mondays en Justin Timberlake. Het laatste weetje is dat Sean Ryder, 'bekend' uit meer dan honderd pornofilms, een van de stemmen in de game zal vertolken.
■ Alsof iemand de stem van die wandelende erectie kent...
■ Savage is net klaar en het team erachter kondigt meteen hun nieuwe product aan: Project Epic, een FPS in fantasystijl.
■ De PSP zal naar alle waarschijnlijkheid regiovrij zijn. Oftewel je kunt er Amerikaanse en Aziatische versies op spelen.
■ De FBI wil toegang hebben tot alle netwerken en servers op het net, dus ook tot Xbox Live. Zal wel even schrikken zijn voor die gasten, want we weten zeker dat er tientallen gamers zijn die nicknames als Bin Laden en Al-Qaeda hebben.
■ De videokaartenbiz draait momenteel vrijwel helemaal op games. Voor internet, photoshoppen of videobewerking kun je immers met het huidige aanbod prima uit de voeten. Met de komst van de hypersnelle Geforce 6800 Ultra van Nvidia, kun je straks Half-Life 2 en S.T.A.L.K.E.R. met alle toeters en bellen aan spelen.
■ De videokaartenindustrie moet echter wel oppassen want het aantal nieuwe PC-games vermindert snel en de meeste PC-games komen eerst op de consoles uit. En hoe minder games er verkocht worden op de PC, des te minder kaarten men nodig heeft. En wat moeten Nvidia en ATI dan???

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2004

Als je rondloopt op de Game Developers Conference in San José word je omringd door de grootste meute nerds die je ooit bij elkaar hebt gezien! Mannen in verwassen zwarte gameshirts, met brillen, baarden, kale koppen of juist paardenstaarten klitten bij elkaar en praten een soort mumbo jumbo waar een normaal mens geen touw aan vast kan knopen. Games zijn cool dat is zeker, maar de mensen die ze in elkaar knutselen lijken van een andere planeet te komen.

Elk jaar verzamelen deze knappe koppen zich in Californië om te praten over nieuwe ontwikkelingen op het gebied van games, hardware en programmatuur. Alle grote jongens in de industrie zijn aanwezig maar op een veel bescheidener schaal dan bijvoorbeeld op de E3 waar het een sport lijkt om zoveel mogelijk licht en oorverdovend lawaai aan elkaar te koppelen. In plaats van eindeloze rijen met flashy games worden hier de nieuwste softwarepakketten aangeboden en allerlei technische hoogstandjes geshowed die de games de komende jaren nog vetter gaan maken. En dat alles op een volume waarbij je gewoon met elkaar kunt praten. Ondanks de bescheiden opstelling, is de GDC een niet te onderschatten beurs in gamesland en dus waren de grote spelers van de industrie allemaal aanwezig.

XNA

Microsoft wist weer op uiterst gelikte wijze de harten van de gamemakers te winnen. Zij komen de komende jaren namelijk met een serie handige tools (XNA) die het ontwikkelen op de PC en Xbox een eitje moeten maken.
De eerste realtime demo's die met deze tool werden gemaakt, zijn te bekijken op www.microsoft.com/xna. Vooral de sexy dame en de auto die te pletter rijdt zijn de moeite waard. De komende jaren zullen uitwijzen of Microsoft echt een nieuwe standaard heeft gezet met XNA.

PSP

Sony zit ondertussen natuurlijk ook niet stil. We weten allemaal dat ze hard aan het



werk zijn met de opvolger van de PS2, maar op de GDC bleef het angstig stil omtrent de PS3. Iets meer wilde het Japanse bedrijf kwijt over de PSP, de handheld die ergens in het begin van 2005 moet uitkomen.
Hoewel de hardware nog steeds niet getoond werd (E3?) lieten ze nu wel voor een uitpuilende zaal nieuwsgierige toeschouwers de eerst gamebeelden zien (zie screen).
De game heet Death Jr en we zagen een soort Magere Hein met een enorm groen hoofd die door een 3D wereld liep. Hoewel de graphics niet echt in de buurt kwamen van de PS2, liep de actie soepel zelfs met meerdere figuren tegelijk op het schermpje.
Het toonde zeker aan dat de concurrentiestrijd tussen Sony en Nintendo op het gebied van handhelds heel erg interessant gaat worden.

NO NINTENDO

Nintendo was eigenlijk de opvallendste afwezige. Er was wel een kleine stand te vinden van de Japanse softwaregigant maar daar probeerde men slechts nieuwe werknemers te rekruteren.
Geen presentatie van de opvolger van de GBA dus, en iedereen verwacht dat ook Nintendo de komende E3 zal aangrijpen om het mysterieuze apparaatje officieel te presenteren aan het hongerige publiek. Volgende maand meer in onze E3 special!

Van onze speciale verslaggevers

SCOOR DE PU DVD II

LAATSTE KANS!

Het gaat goed met de losse verkoop van de PU DVD, maar er zijn nog exemplaren beschikbaar. Wees er wel snel bij want op is op!

DE INHOUD

DE PU REDACTIE
Na het zien van deze DVD hoef je op het forum nooit meer bij 'Vragen aan de redactie' te komen. Alle redacteuren vertellen alles over zichzelf en de PU.

HOE WORDT DE PU GEMAAKT?
Vanaf de redactievergadering en het uitzetten van de games tot aan het drukken van het blad zelf.
Om het maar eens heel cliché te zeggen: een uitgebreide kijk in de keuken van de PU.

HOE VERLOOPT EEN PERSTRIP?
Ga met ons mee op perstrip naar Kiev om de PC-shooter S.T.A.L.K.E.R. te bekijken. Een genadeloos portret van drie dagen gamen bij tien graden onder nul.

EEN DAG UIT HET LEVEN VAN SKATE
Nu al door velen het hoogtepunt van de DVD genoemd; een schokkend portret van een gedesillusioneerde PU-medewerker in de getto van Amsterdam.

NAAR WELKE GAME KIJKEN WE HET MEEST UIT IN 2004?
We huurden een café in Haarlem af en vochten (bijna letterlijk) onderling net zo lang totdat er één game overbleef. Natuurlijk gaat de complete discussie vergezeld van het nieuwste



beeldmateriaal.

DE BESTE GAME OOIT
Eerst kozen we per genre de beste game, daarna uit die winnaars de beste overall game. We verklappen niets; alleen dat de uitslag zeer verrassend is....

HEBBEN?

Wil je de DVD bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 7,95 inclusief verzendkosten.
Vul op de site bij artikelnummer 181380 in en de rest wijst zichzelf.
Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5567185.
Reken bij zowel telefonisch als elektronisch bestellen op een levertijd van één week.



XBOX AMPED CHAMP

Mooi is dat toch van videogames, die avonturen die je beleeft. Hoe vaak ik ondertussen wel niet de wereld heb gered en in de stoerste auto's heb geraced, en dan heb ik het nog niet eens over de vele ruimteschepen waarmee ik andere planeten heb bezocht. Ik beheers tevens meerdere vechtsporten... zelfs het afvuren van vuurballen uit mijn blote handen gaat mij niet te ver. Jawel, ik trap kont.
Maar soms is het tijd om al die dromen kapot te maken en te kijken wie in het echt even stoer is als in een videogame. Enter de Amped Champ competitie.

Microsoft Zwitserland kwam met het originele idee, in samenwerking met MTV en het dorpje Laax, een wedstrijd te organiseren waarin zowel de prestaties op de virtuele berg als op de echte berg van invloed zijn op de uiteindelijke score. De nummer één positie zou goed zijn voor de felbegeerde titel van enige echte Amped Champ.
Om de Nederlandse deelnemers te selecteren werd in de indoor piste van Snowplanet te Spaarnwoude een kwalificatie gehouden. Vijf kanshebbers werden uitgekozen om mee te reizen naar Laax in Zwitserland, voor een weekendje sneeuwpret.
Ook bij deze kwalificatie werd zowel naar prestaties op de Xbox als op de echte schans gekeken. Dit betekende dat niet de beste Amped 2 speler meeging, want die bakte er niet zoveel van op de piste. En om zo'n jongen nou z'n nek te laten breken op een schans omdat ie goed is in een computerspelletje...

HOLLANDS GLORIE

Uiteindelijk was het aan snowboarders Mark de Boer, Michiel Rotgans, Ilya Biervliet, Johan van den Berg, Henrik Hellman en Rik van Lent om Nederland te vertegenwoordigen. Alle deelnemers kregen allereerst de kans om in een Amped 2 run een zo hoog mogelijke score neer te zetten. De volgende dag moest het echte snowboard worden bestegen om een heel wreed snowpark te rocken.
Een aantal schansen, een big jump, rails, boxen en een wallride lagen klaar om afgerost te worden. Met een deelnemersveld van 62 heren (waaronder meerdere pro's) en 15 dames, was het een behoorlijke opgave voor onze Nederlandse trots. Het waren Rik en Johan die de beste gecombineerde scores neerzetten en respectievelijk een 22e en 24e plaats wisten te behalen. Uiteindelijk won Virginia Fernandes bij de dames en Davide Buvoli bij de heren (zie screen).

PRIJZEN

Maar wat was nou de prijs vraag je jezelf misschien af? Eén van de prijzen, een auto(!), werd verloot onder de deelnemers. De gelukkige was een berggeit afkomstig uit een van de omringende dorpjes. Hij kwam echter nooit van de berg af, waardoor deze prijs een beetje verloren ging aan hem. Zal je net zien.
De hoofdprijs daarentegen was voor iedereen meer dan de moeite waard, tenminste... als je een beetje game freak bent. De vrouwelijke en mannelijke winnaar hebben beiden de eer om in het aankomende Amped 3 hun opwachting te maken. Jawel, zowel Virginia als David worden volledig omgetoverd tot virtuele snowboarders en zijn speelbaar in het derde deel van deze snowboardgame. De natte droom van iedere gamer!

STEVEN



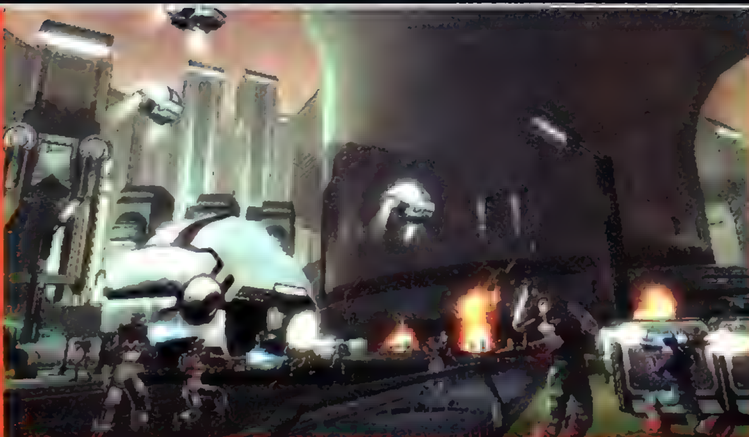
POWERSPY

- De Adventure Company gaat de detectives van Agatha Christie uitbrengen op de PC. Nieuws waar alleen onze moeders al jaren op wachten. Immers, van de huidige generatie pubers zal 80% bij de naam Hercule Poirot ongetwijfeld aan de spits van Arsenal of een Frans mixdrankje denken.
- Majesco heeft de productie van de third-person shooter Black 9 stopgezet. Geen lootie in de kist meer.
- De games voor de aanstaande World Cyber Games in San Francisco zijn bekend gemaakt. StarCraft: Brood War, WarCraft III: Frozen Throne, Counter-Strike: Condition Zero, Unreal Tournament 2004, FIFA Soccer 2004, Need For Speed: Underground, Halo (Xbox) en Project Gotham Racing 2 (Xbox).
- Jammer dat Sony en Nintendo blijven weigeren aan het event mee te doen. Dat zou het toch effe wat meer cachet geven.
- Jurjen was al minstens tien keer in Parijs geweest maar had nog nooit de Eiffeltoren gezien. Toen ie dit keer weer eens werd gevraagd een bliksembezoek aan de Franse hoofdstad te brengen (om Galleon te bekijken), besloot hij dan ook op eigen kosten nog een paar dagen te blijven hangen. Beetje cultuur inademen, volgens de Assenaar, maar het zou ons verbazen als hij verder is gekomen dan de Moulin Rouge en Café Dans la moustache brune.
- In de VS zal binnenkort de eerste soapserie over games op TV te zien zijn. In 'Game Over' volg je de levensloop van een groep videogame karakters. Dat is eens wat anders dan Froukje de Both en Chris Zeegers.
- Dat Japanners van gestoorde spellen houden wisten we al, maar Let's Run a Marathon gaat ons echt te ver. Nee, je hoeft niet dik twee uur te button bashen om je atleet vooruit te krijgen, dat houdt niemand vol. Maar de twee uur die je langs de lijn dient te staan om je team te managen lijkt ons ook een instant gekmaker.
- Leuk onderzoek in de VS. Naar welke game kijk je het meest uit in 2004? Bij de PS2 won Metal Gear Solid 3 met 61%. GT4 haalde slechts 12%. Killzone kwam op de lijst niet voor. Maar we wisten allemaal al dat Amerikanen geen smaak hebben.
- Wat betreft de Xbox wilde iedereen het liefst nu al met Halo 2 aan de slag (56%), de tweede plek was voor Fable met 21%.
- Op de Cube ging Metroid Prime 2 (26%) met de eer strijken, met vlak daarachter MGS The Twin Snakes met 25%.
- Killzone is nog niet eens af, en nu al wordt de opvolger aangekondigd. Ach, we gunnen het de hard werkende mannen van Guerrilla graag. Het bedrijf wordt echt stevig omarmd door Sony. Op de E3 gaan we zien of het terecht is.



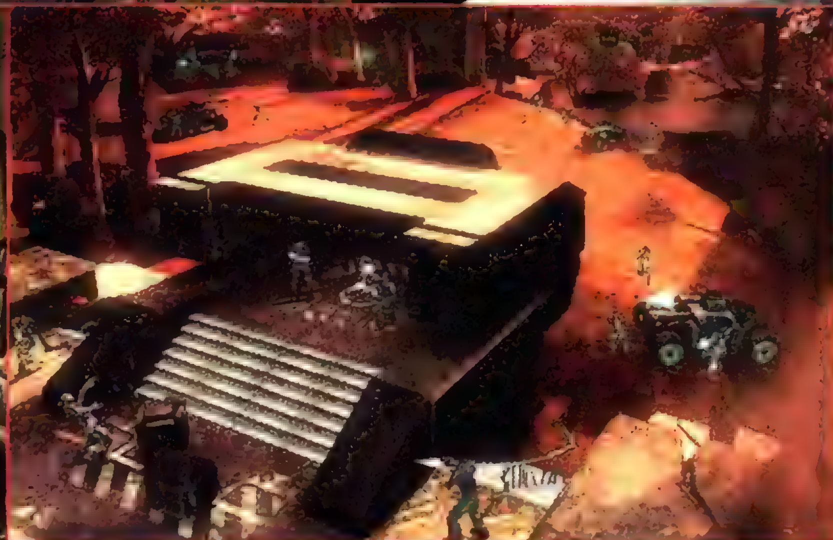
PARIAH

Wie: Digital Extremes
Waarop: PC / Xbox
Wanneer: NNB
Waarom wel: Omdat we hier te maken hebben met de mannen die (het originele) Unreal Tournament en Unreal Championship hebben gedaan en ze beschikken over de nieuwste Unreal technologie
Waarom niet: Tegen de tijd dat de game uit is, is Half-Life 6 alweer aangekondigd









BROTHERS IN ARMS

Wie: Gearbox Software & Ubisoft
Waarop: PC / Xbox
Wanneer: Q4 2004
Waarom wel: Omdat Gearbox zijn sporen wel verdiend heeft en alles wat Ubisoft aanraakt de laatste tijd in goud verandert
Waarom niet: Er zijn toch ook nog wel shooters te bedenken zonder de WO II en de Vietnamoorlog als uitgangspunt?







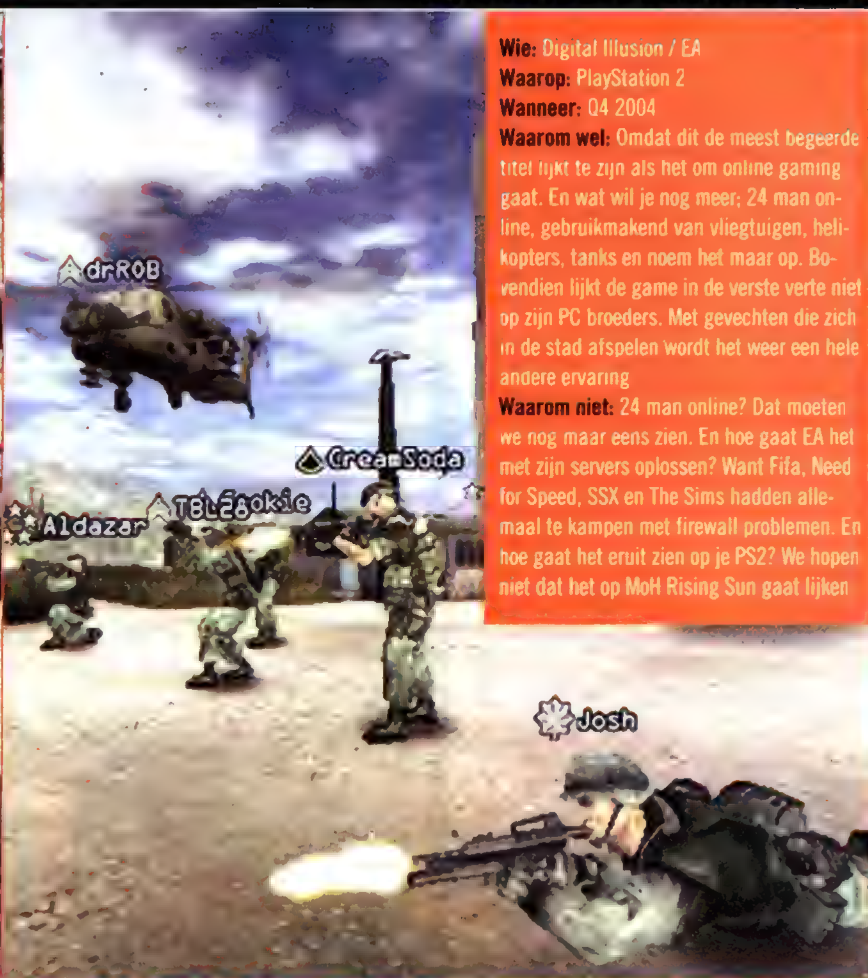




BATTLEFIELD MODERN COMBAT



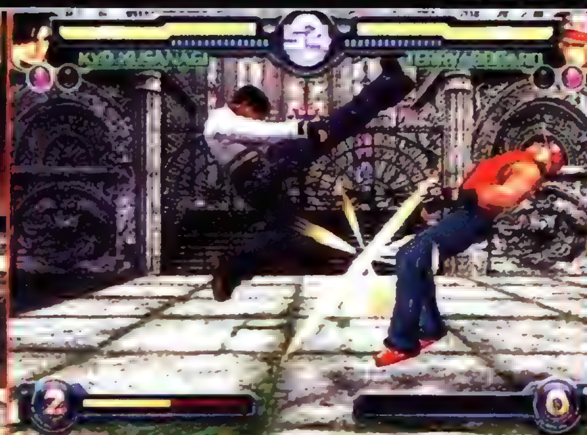




Wie: Digital Illusion / EA
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Q4 2004
Waarom wel: Omdat dit de meest begeerde titel lijkt te zijn als het om online gaming gaat. En wat wil je nog meer; 24 man online, gebruikmakend van vliegtuigen, helikopters, tanks en noem het maar op. Bovendien lijkt de game in de verste verte niet op zijn PC broeders. Met gevechten die zich in de stad afspelen wordt het weer een hele andere ervaring
Waarom niet: 24 man online? Dat moeten we nog maar eens zien. En hoe gaat EA het met zijn servers oplossen? Want Fifa, Need for Speed, SSX en The Sims hadden allemaal te kampen met firewall problemen. En hoe gaat het eruit zien op je PS2? We hopen niet dat het op MoH Rising Sun gaat lijken

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT





Wie: SNK Playmore
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: NNB
Waarom wel: Om de doodeenvoudige reden dat het van SNK is, en dat deze King of Fighters er in 3D toch net ff beter uitziet
Waarom niet: Om de doodeenvoudige reden dat een spel met de naam Street Fighter ook de overstap naar 3D niet zonder kleerscheuren doorstond





POWERSPY

■ Deel 2 van Ghost Recon zal binnen een paar maanden het levenslicht zien. Tom Clancy vindt het namelijk goed.

■ En we blijven melken. Urban Sims is een nieuw Sims-deel voor de consoles. Doel is een beetje de 50 Cent uit te hangen op straat. Of er gangwars in de game zitten, wilde EA ons niet vertellen.

■ Sony werkt inmiddels al aan opvolgers voor Rise to Honour, the Mark of Kri en Dark Cloud. Mooi, kunnen ze meteen gaan rechtzetten wat ze in de eerste delen allemaal hebben opgefokt.

■ Overigens opvallend dat we niet echt hele nieuwe franchises horen bij de E3 line-up van Sony.

■ En eigenlijk ook niet bij Xbox en in mindere mate Nintendo. Wordt de E3 de beurs van sequels?

■ Sappig. Op de Engelse zender BBC Three was een documentaire te zien over Nintendo. En deze was voor de verandering eens niet zo positief (Nintendo en Jurjen weigerden vooraf ook hun medewerking).

■ In de docu wordt ondermeer verteld hoe de baas van Nintendo, Mr. Yamauchi, over de rug van spelontwikkelaars vele miljoenen in eigen zak gestoken heeft. Zijn eigen schoonzoon Minoru Arakawa, werkzaam bij Nintendo of America in de jaren 80 en het begin van de jaren 90, vertelt hierover in een interview waarin hij ook vooruitblikt op de toekomst van de ontwikkelaar. Zal waarschijnlijk wel door de dochter van Yamauchi gedumpt zijn. Verder zou Nintendo games op de markt hebben gebracht die epilepsie bij kinderen kunnen veroorzaken. Men was zich hier terdege van bewust maar loog erover tijdens een rechtszitting.

■ Overigens kunnen alle games epilepsie op alle consoles veroorzaken. Dat is geen exclusief verworven eigenschap die Nintendo zich na jaren ontwikkelen in het diepste geheim, heeft eigen gemaakt.

■ Ook deze maand weer een aantal games die de deadline niet haalden. Red Dead Revolver en Driv3r werden een klein maandje naar achteren geschoven. Alleen Skate kan het allemaal begrijpen. Of is dit nu weer een flauwe grap?

■ Interplay blaast drie oude franchises nieuw leven in: Descent, Earthworm Jim en Kingpin. Zal ons benieuwen hoe goed de games worden want de uitgever heeft echt zip geld meer op zak. Zelfs Skate is nog rijker. Of is dit nu weer een flauwe grap?

■ Interplay gaat overigens ook het eerder gecancelde Fallout 3 een nieuwe kans geven. Blijkbaar waren er genoeg fans die op het net schreeuwden om de game.

■ Interplay ontwikkelt zich zo een beetje tot de hyena van de gamesbiz, door de afgekloven botjes van anderen tot zich te nemen.

E3 20
HET VOOR

■ Ondanks het feit dat het nummer dat je nu aan 't lezen bent, drie dagen ná de E3 in de winkels ligt, hebben we de teksten voor deze PU natuurlijk al een aantal weken vóór de E3 moeten inleveren. Toch hebben we in een vroeg stadium de hand weten te leggen op gamesinfo die eigenlijk pas officieel tijdens de grootste gameshow ter wereld onthuld wordt.

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (KONAMI)

Konami gaat een racespel maken! Er valt op zich nog niet zo heel veel over te zeggen maar wel weten we inmiddels dat Enthusia meer dan vijftig verschillende banen en meer dan dertig automerken zal bevatten. Daarnaast zal de game Logitech's GT Force stuurtje ondersteunen en kun je fotorealistische beelden op je televisiescherm verwachten. Middels het 'Visual Gravity System' schijn je de sensatie van de snelheid en het rijden in echte wagens nog beter te ervaren. Wat dat precies inhoudt, gaan we voor jullie uitzoeken in LA. Tot die tijd moet je het doen met deze screens.



UBI SOFT'S LINE-UP AL BEKEND

De ene na de andere aankondiging van Ubisoft vliegt ons om de oren. De Frans-Canadese ontwikkelaar heeft de afgelopen tijden flink lopen boosten, zodat bijna de complete E3 line-up nu al bekend is.
Zo weten we dat er een Dukes Of Hazard 2 aankomt (volgens Nederlandse medewerkers van Ubisoft een typische Boris game, huh?), zijn Ghost Recon 2 en Prince Of Persia 2 (werktitel) keihard bevestigd, komt er in 2004 geen nieuwe Rayman (de champagneflessen gingen open op de redactie), kunnen we een Settlers 5 verwachten, een aangepaste versie voor Xbox en PS2 van Far Cry onder de naam Far Cry: Instincts, teamt het bedrijf met Gearbox Software voor de WO II shooter Brothers In Arms (zie screen) en krijgt Rainbow Six voor de Xbox een add-on onder de naam Black Arrow. Ook de games Myst IV Revelation en Rocky Legends zullen we binnen afzienbare tijd kunnen verwelkomen.

Maar het meest opvallende nieuws was toch wel dat Ubisoft samen met Peter Jackson (jawel, de regisseur van Lord of the Rings) werkt aan een King Kong game. Niet zo gek, want Jackson is op dit moment bezig met de gelijknamige rolprent en waar een grote film van komt, daar komt een grote game van. Wat voor game dit zal opleveren is vooralsnog koffiedik kijken maar wij vermoeden iets met vliegtuigjes, bananen, tanks en een hele grote uit zijn krachten gegroeide aap.



NINTENDO SCREENIES

Ook wilden we jullie deze screens niet onthouden



Fire Emblem

Legend of Zelda: Four Swords

Paper Mario 2

Pikmin 2

04 SPEL

WAT DOET EA?

Onder voorbehoud zal EA de volgende titels tonen op de E3.

Armies of Exigo (PC)
Battle for Middle Earth (PC)
Black & White 2 (PC)
Burnout 3 (PS2, Xbox)
Catwoman (Cube, PS2, Xbox)
Def Jam Vendetta 2 (Cube, PS2, Xbox)
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Cube, PC, PS2, Xbox)
The Lord of the Rings Trilogy (Cube, PS2, Xbox)
Madden NFL 2005 (Cube, PC, PS2, Xbox)
March Madness 2005 (PS2, Xbox)
NASCAR Thunder 2005 (Cube, PC, PS2, Xbox)
NBA Live 2005 (Cube, PC, PS2, Xbox)
NCAA 2005 (Cube. PS2, Xbox)
NHL 2005 (Cube, PC, PS2, Xbox)
FIFA Football 2005 (Cube, PC, PS2, Xbox)
Medal of Honor: Pacific Assault (PC)
Need for Speed: Underground 2 (Xbox, PS2, Cube, PC)
Medal of Honor: Modern Combat (PS2)
The Sims 2 (PC)



METROID PRIME 2 (NINTENDO)

Onder supervisie van Nintendo kreeg Retro het onmogelijke voor elkaar. Met Prime schiepen ze de eerste 3D-Metroid en het verraste vriend en vijand dat deze in stijl, sfeer en speelbaarheid niet onderdeed voor de beste delen uit de veelgeprezen Metroid-serie. Dat soort werk schept hoge verwachtingen en we zullen op de E3 kunnen ervaren hoe Retro deze denkt waar te kunnen maken in het vervolg op Prime.

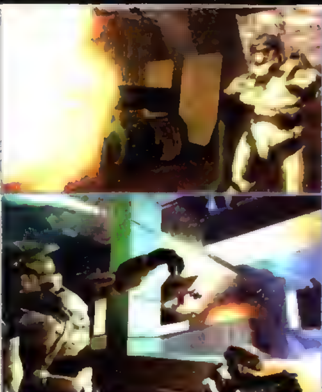
De eerste beelden wekken de indruk dat er aan de basisopzet en visuele stijl weinig zal veranderen. Wederom zal Samus zowel vanuit een eerste-persoons als derde-persoons view bestuurd kunnen worden en zal het wisselen tussen vizieren en wapens weer een belangrijke rol spelen in de avontuurlijke gameplay.

Volgens onze Metroid-bron zal de nadruk in het algemeen meer op third-person actie liggen, met een speciale rol voor puzzels die Samus in balvorm moet voltooien.

Helemaal nieuw is multiplayer Metroid, met maximaal vier personen op een gesplitst scherm. Ongezien door een gat in de muur rollen als ijzeren kogel, openvouwen om je tegenstanders te roosteren met je plasmastraal en jezelf meteen weer oprollen om ongeschonden te ontkomen aan het tegenvuur… dat zou wel eens wat oververhitte spelsessies op kunnen leveren!

Steven en Jurjen zijn vastbesloten zich op de E3 als pitbulls vast te bijten in dit vervolg op Metroid Prime, dus je kunt uitzien naar pakkende spelverslagen van deze Metroid-meesters.

HALO 2



Slechts zeer mondjesmaat komt er nieuwe informatie van Halo 2 los. Gelukkig kunnen we je alvast wat shots laten zien van de Multiplayer mode, die we hopen op de beurs daadwerkelijk te kunnen spelen. Geniet alvast even.



POWERSPY

- Myst 4 zal deze herfst in de winkels liggen.
- Goodie van de maand mei: een afgehakte en bebloede hand van de game The Suffering. Saillant detail: Ed heeft hem mee naar huis genomen. Hij mompelde iets van "dochtertje, 's avonds laat, onder haar lakens".
- De vijf glimmende zilveren PS2's vielen bij ons ook erg in smaak, helaas moesten we die weer weggeven aan jullie. "Hij had zo mooi gestaan op mijn designkast", sprak J.J. beteuterd.
- Nintendo-directeur Iwata geeft grif toe dat Nintendo het moeilijk heeft met de zware concurrentie van Sony en Microsoft. Toch doen ze het nog helemaal niet zo slecht, volgens de Japanse uitgever van spellenbladen Enterbrain was Nintendo vorig jaar zelfs de meest succesvolle speluitgever in Japan met 6,5 miljoen verkochte stuks software. Tweede plaats was voor Square Enix met bijna 4 miljoen verkochte spelletjes. Het best verkopende spel Pokémon Fire Red / Leaf Green was in het totaal van Nintendo overigens niet inbegrepen, omdat het werd uitgegeven door The Pokémon Company.
- Met elf man reist de PU en Gk-crew dit jaar naar LA. Als je denkt dat we daarvoor één vliegtuig afhuren, heb je het goed mis. Ed en Jeroen vliegen samen rechtstreeks met KLM want verschil moet er zijn. Jan en J.J. een paar uur later met Air France; hun portemonnee is iets minder diep.
- Steven en Boris gaan eerst een paar dagen shoppen in New York, aangezien ze daar betere sneakers hebben, terwijl Jurjen zijn maatje Niels 't Hooft vergezelt in weer een ander vliegtuig. Rogier, Ruben, Dre en Skate tot slot nemen eveneens een aparte vlucht, omdat ze een dag later dan Boris en Steven vertrekken.
- En Niels…Niels blijft thuis. Er moet toch iemand op de toko passen.
- Op de E3 maakt DICE naast Battlefield Modern Combat (zie ook Screenplay en Online) nog twee console games bekend. Mogelijk een Xbox Battlefield, alhoewel EA nog steeds weigert online te gaan op Xbox Live.
- Square Enix heeft onlangs het vijfde speelbare personage uit FF XII bekend gemaakt: de 16-jarige chick Panello. Zij zal de vriendin zijn van hoofdpersonage Vaan. Haar interesses liggen op het gebied van zang en dans. Stoer wijf!
- In Eye Toy Saru kun je letterlijk voor aap staan voor je PS2. Deze Eye Toy game laat je namelijk aan de slag gaan met de karakters uit Ape Escape. Of dit spel uitkomt in Europa is onbekend.
- Wij denken overigens dat binnen een jaar alle uitgevers met Eye Toy games gaan uitkomen. Het ding is een megahit

VOOR NIEUW



WINKELWAARDE

PS2/XBOX/NGC
€ 59,99

PC
€ 49,99

GBA
€ 44,99

OF

VOOR SLECHTS 25 EURO

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

Vaststellen dat de GTA franchise populair is, is zo ongeveer hetzelfde als vertellen dat bovengetekende fan is van Warcraft. Dat de makers van Mercenaries met hun game inspelen op die wereldwijde populariteit van GTA is al net zo overduidelijk.

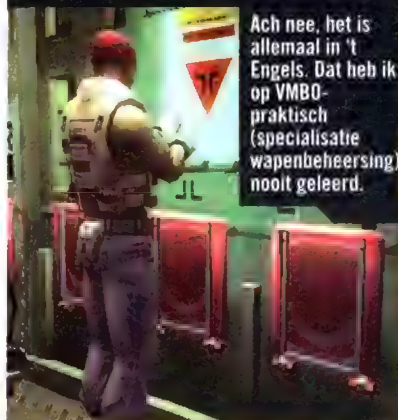
Onlangs was er in Londen een LucasArts event met drie nieuwe games: Star Wars Battlefront (zie pagina 31), Star Wars Republic Commando (zie wederom elders in deze PU) en Mercenaries.
Van Menaries verwachtte ik eigenlijk het minst. Simpelweg omdat er tot op dat moment nog helemaal geen enkel screenshot of persberichtje was vrijgegeven van die game. Niets, zo bleek al snel. Dat 'Star Wars' in de titel hadden we er zelf bij bedacht. De game heet gewoon Mercenaries en heeft helemaal niets met Star Wars te maken; het is veel eerder een soort GTA met als decor Noord-Korea. Een game waarin bovendien het buitenlandse interventiebeleid van Amerika flink op de hak wordt genomen. Tof!

SCHOPPENAAS

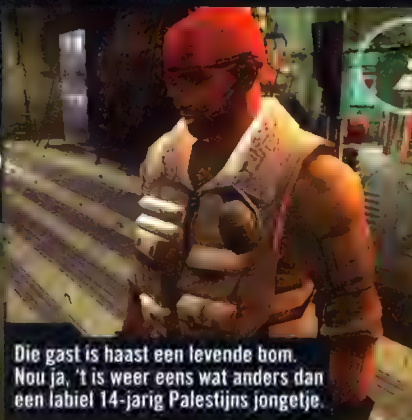
Mercenaries een GTA kloon noemen gaat te ver maar de invloeden van GTA's open ended crimegame zijn wel zonneklaar aanwezig.
Je speelt een huurling in Noord-Korea die de VN bijstaat in het opsporen van de 52 deck of cards. Net



MERCENARIES



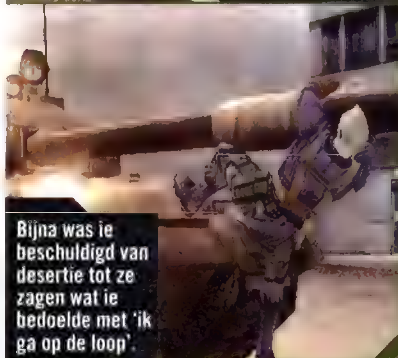
Ach nee, het is allemaal in 't Engels. Dat heb ik op VMBO-praktisch (specialisatie wapenbeheersing) nooit geleerd.



Die gast is haast een levende bom. Nou ja, 't is weer eens wat anders dan een labiel 14-jarig Palestijns jongetje.



Altijd zonnebril op als je in 't land van de Rijzende Zon gaat knokken.



Bijna was ie beschuldigd van desertie tot ze zagen wat ie bedoelde met 'ik ga op de loop'.

Tijdens de eerste minuten van de demonstratie zat iedereen elkaar dan ook vertwijfeld aan te kijken. We zagen een coole gast met een rode zakdoek om z'n hoofd geknoopt, rondrijden in een hele vette Humvee in een kapot geschoten stad. Je zag iedereen denken: 'wat heeft dit in godsnaam met Star Wars te maken?!'

als tijdens de golfoorlog worden hier de hoge piefen, generaals en legeradviseurs van Noord-Korea gezocht, waarbij de schoppenaas de meest gevaarlijke man is.
Aan jou om te kiezen uit drie type huurlingen en een voor een de 'speelkaarten' op te sporen. Hoe je daarbij te werk gaat, kan je grotendeels zelf bepalen.
Je hebt bijvoorbeeld een Noord-Koreaanse kolonel gespot in een flat. Nu kun je de VN oproepen om het gebouw plat te bombarderen (hetgeen dan in realtime voor je ogen gebeurt) maar je kunt het gebouw ook zelf binnenstormen, alle handlangers van de kolonel over de kling jagen en uiteindelijk de kolonel neerknallen. Nog beter is de man levend te pakken zodat hij voor het internationale tribunaal komt en officieel berecht wordt. In dat laatste geval vang je de grootste geldsom. Met dit geld kun je weer betere guns kopen, voertuigen aanschaffen of een helikopter inhuren met twee extra mankrachten.

VN OF MAFFIA?

Tijdens je overall missie (het opsporen van je deck of cards), valt er nog veel meer te beleven. In hetzelfde gebied opereert namelijk naast de VN ook de Russische maffia en zijn eveneens Chinezen van de partij. En net als in GTA heb je verschillende facties waarvan je, geheel vrijwillig, opdrachten aanneemt.
Zo kun je bijvoorbeeld voor de VN een groep wapeninspecteurs escorteren die een fabriek controleert op massavernietigingswapens. Je kunt ook bij de Russische maffia naar binnen stappen, een wodka achterover klokken en voor hen een aantal vuile klussen opknappen zoals een paar auto's stelen of een voedselkonvooi van de VN overvallen. In dat laatste geval daal je logischerwijs in populariteit bij de VN maar stijg je in aanzien bij de Russen.
Neem daarbij de sterke engine van de game en een trits coole wapens en voertuigen en je krijgt misschien wel een titel die zich kan meten met GTA. Klinkt dat goed of wat? ◄



GTA speelstijl, realistische wapens met arcade attitude, indrukwekkende engine, parodie op Golfoorlog beleid.



GTA San Andreas staat dit najaar ook op de planken.

LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWREPUBLICCOMMANDO

VERWACHT: Q3 2004





Het was een gezellig feestje tot DJ Binks 200 bpm door de boxen ging blazen.



"Het is maar goed dat er 'Enemy' staat. Ik dacht effe dat ik gehuldigd zou worden vanwege m'n betoonde moed in het vorige level."

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Geen lightsabers, geen Jedi Powers, geen wijze lessen van een groene dwerg... Republic Commando schuift je in de laarzen van een team special forces in een sterrenstelsel ver, ver hier vandaan...

E3 2003. We zitten bij de Xbox Pre-E3 pressconference; een dag voordat de beurs opengaat. Typisch Amerikaanse peptalk vliegt voorbij en verschillende aankondigen worden gedaan. Maar dan opeens wordt het donker. We krijgen een filmpje te zien waarin we - bezien vanuit een ruimtehelm - drie enorme kleverige insecten tegen een muur van een vervallen tempel zien kruipen. De bugs vallen aan, de paniek is compleet! Een team, dat oogt als opgepompte Clone soldaten, opent het vuur. Het logo van Republic Commando verschijnt in beeld. Einde demo.

BAD ASS STAR WARS

'Less Is More', zeggen ze wel eens. In dit geval werkte het want de absurd korte demo prikkelde de fantasie van iedereen die aanwezig was.
Bijna een jaar later kreeg ik van LucasArts een wat uitgebreidere presentatie. Die donkere, onderhuidse vibe uit het filmpje van vorig jaar, ervoer ik nu niet. Nu had het opeens iets stoers; Star Wars goes bad-ass. Een opvallende benadering.
Je gaat op pad met vier Republic Commando's, met jou aan het hoofd. Het betreft hier het neusje van de zalm van de Clone Trooper; groter, breder, beter getraind, doelgericht, genadeloos en dodelijk. Ze zijn de SAS van Star Wars die alleen worden ingezet voor covert ops uit hoofde van Senator Palpatine.

MILITAIRE GAME

De game is erg schemerig en laat je heel wat donkere ruïnes en ruimteschepen doorkruizen. Prima licht- en schaduweffecten zorgen voor mooie plaatjes die passen bij de volwassen thematiek van Republic Commando. Geen groene en paarse laserzwaarden, geen Jar Jar Binks die door het beeld huppelt, geen giechelende Ewoks. Dit is veel meer een militaire game met een Star Wars invloed dan andersom. Wat volgt, zijn dan ook intense gevechten waarbij jij je drie teammaten simpele maar doeltreffende commando's geeft. Heftige shootouts met buitenaardse Trandoshan waarbij iedere dood-animatie een kunstukje apart is geworden. Bloed en ledematen die door het beeld vliegen, complete lichamen die meters naar achteren worden geworpen door een granaatexplosie en ga zo maar door. Dit is Star Wars zoals je het niet eerder zag.

HOLOGRAFIE

Erg grappig vond ik de mogelijkheid om speciale teamacties, zoals het securen van een kamer, holografisch te zien. Stel; je stuit op een dichte deur. Door nu met een commandostraal op de deur te richten zie je een holografische projectie van je team. Achtereenvolgens zie je of die op stille wijze de deur open hackt en naar binnen sluipt óf een gasgranaat naar binnen schiet en dan pas tot de aanval over gaat óf ineens full frontal de ruimte guns blazing binnenstormt. De actie die het handigst is (of je 't leukst lijkt) activeer je, waarna je team de kamer kan clearen.

WEL OF GEEN POTJE

Al met al denk ik dat Republic Commando een behoorlijk stoere, mooie en lekker speelbare first-person teamshooter wordt.
Toch voel ik nu al iets van een gemiste kans. Het helmconcept is vrij simpel uitgewerkt; hier zit toch veel meer in dan de basic HUD-info. Ook het Star Wars thema is een beetje geforceerd aanwezig.
De game heeft net genoeg Star Wars aanknopingspunten maar staat tegelijk zó volkomen op zichzelf dat het nauwelijks nog iets te maken heeft met de Star Wars films zoals we die kennen.
Het kan dus nog alle kanten op met deze game. Rainbow Six op de Xbox was een fraai spel dus een sciencefiction variant zou best eens een potje kunnen breken... of niet. ◄



"Tenen omhoog: geef je over!"



Tactical first-person shooter in Star Wars universum, moody graphics, multiplayer via internet en Xbox Live, Star Wars goes bloody!



Zitten we wel te wachten op een Rainbow Six in a galaxy far, far away met een geforceerd Star Wars-tintje?

Als ze straks roept 'niet zo diep', wil ze dat je iets omhoog zwemt.

"Oké, de prijzen zijn dan wel verlaagd dit jaar maar dat ze bij Six Flags dan maar op het onderhoud van de karretjes hebben bezuinigd is belachelijk. Ik steek zo met m'n duimen door het materiaal!"

GALLEON

Als een van de eerste 3D-avonturen ooit was Tomb Raider acht jaar geleden behoorlijk indrukwekkend. Niet alleen vanwege de veelbejubelde jetsers van mevrouw Croft maar ook vanwege het best wel inventieve besturings- en camerasysteem dat hun bewegingen regisseerde en registreerde. Inventief voor die dagen in ieder geval...

Tomb Raider bracht Toby Gard, de belangrijkste bedenker ervan, wereldfaam. Na wat gedoe met werkgever Core stapte Toby op om zijn eigen studiootje te beginnen, dat hij Confounding Factor noemde. Dat is nu zeven jaar geleden en al die tijd is slechts aan één enkel spel gewerkt: Galleon. De bedoeling was een episch avonturenspel te maken met een revolutionair besturingssysteem, in een wereld van helden, bevallige jongedames en piraten. Die piraten zitten er ondertussen niet meer in. En er lijkt meer te ontbreken...

REVOLUTIONAIR

Onlangs was ik een dagje in Parijs om op het kantoor van Eidos France te komen kijken wat er na zeven jaar van Galleon was terechtgekomen.
Volgens de meneer die het spel presenteerde moesten we goed opletten want we hadden hier met een revolutionaire game te maken!
Ondanks het derde-persoons perspectief bestuur je in Galleon namelijk niet hoofdrolspeler Rhama maar de camera, hoe gek het ook klinkt. Hierdoor anticipeert het spel op de bewegingen die je mogelijk wilt gaan maken, zodat deze automatisch worden ingezet op het moment dat je een bepaald punt bereikt.
Toby houdt er niet van als een speler gefrustreerd raakt doordat het spel niet lijkt te begrijpen wat hij wil doen, zo vertelde de presentatiemeneer, gelukkig zijn dat soort problemen door het revolutionaire besturingssysteem in Galleon opgelost. Kijk maar eens, zo ging de presentatiemeneer verder, hoe ik hier met hoofdrolspeler Rhama vanaf het schip over deze plank loop. Oh... uuuh, ik sta niet goed denk ik. Wacht even hier... nee, ja! Kijk, daar loopt ie de plank over!
Vervolgens liet hij Rhama op een hek klimmen en toen keek hij mij aan. Met een zenuwachtig lachje "En? Wat vind je ervan?"

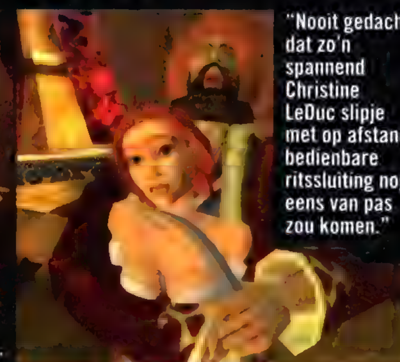
DISCUSSIE

Na nog enkele weinig geslaagde pogingen mij het revolutionaire karakter van het spel te tonen, vroeg ik of ik zelf misschien eens een stukje mocht spelen. Daar schrok die meneer toch wel van, zeg! Hij overlegde met een mevrouw van Eidos. Zij suggereerde mij het eerste level te laten spelen maar dat leek hem niet zo'n goed idee, omdat vorige week een Duitse journalist in datzelfde level al volkomen de weg was kwijtgeraakt. Na wat verdere discussie waren ze eruit, ik zou het lava-level gaan spelen.
Na een sprong in een grot zag ik een vloedgolf van lava op Rhama afkomen en het was de bedoeling deze glijdend, rennend en springend voor te blijven. Doordat de camera hierbij nogal eens verspringt, moest ik de joystick soms juist in de richting duwen waar ik niet naartoe wilde, iets waar ik alleen maar achter kon komen door een paar keer dood te gaan.
Ik had overigens geen moment het gevoel met iets revolutionairs bezig te zijn, maar misschien moet ik de game langer spelen om hier iets over te kunnen zeggen. Het zag er in ieder geval niet revolutionair uit. Liefhebbers van spectaculaire graphics kunnen Galleon met een gerust hart laten varen. Spelfiguren zijn opgebouwd uit lage aantallen polygonen en de omgevingen zijn akelig leeg en ongepast grauw van kleur. Lichteffecten ontbreken en waterpartijen worden ronduit slecht in beeld gebracht.

AANKLOOIEN

Ik kan op basis van wat ik in Parijs kreeg gedemonstreerd natuurlijk geen definitief oordeel geven maar vooralsnog bekruipt me het idee dat de op zich goed klinkende grondgedachten waarop Galleon is gebaseerd, in de praktijk gewoon helemaal niet zo goed bleken te werken. Vervolgens heeft men Confounding Factor een paar jaar laten aanklooien om er nog wat van te maken en nu moet de game dan toch maar worden uitgebracht. Wacht even op de review voordat je 'm aanschaft.


Kijk hem eens z'n benen spreiden. Tja, dan zie je toch wel effe terug dat er ruim 7 jaar aan die game gewerkt is...


"Nooit gedacht dat zo'n spannend Christine LeDuc slipje met op afstand bedienbare ritssluiting nog eens van pas zou komen."



PANDEMIC STUDIOS • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS/COM/GAMES/SWBATTLEFRONT
VERWACHT: Q3 2004

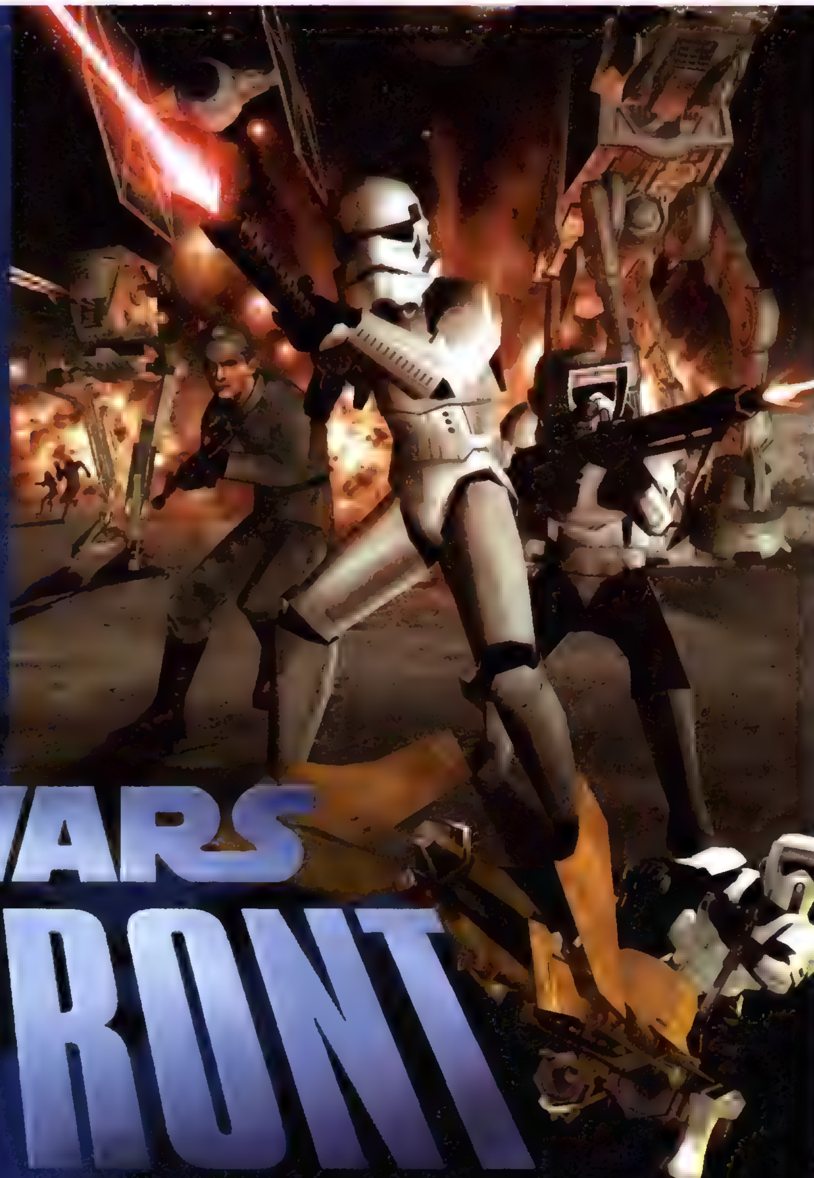
STAR WARS BATTLEFRONT

De veelbelovende ontwikkelaar Pandemic Studios is momenteel het heetste snoepje van de gamesbiz. Naast Full Spectrum Warrior en Mercenaries is de jonge ontwikkelaar ook bezig met Star Wars Battlefront, een shooter die zich focust op online multiplayer gameplay.

Waarom men niet eerder een online shooter heeft gemaakt rond de meest bekende sciencefiction franchise aller tijden... Yoda mag het weten. Fans schreeuwen er al tijden om. De populariteit rond Battlefield 1942 resulteerde in de Star Wars MOD Galactic Conquest. Liefhebbers hebben zich daar prima mee vermaakt maar technisch rammelde het aan alle kanten.
LucasArts zag dit en dacht 'dat kunnen we zelf ook'. Alhoewel? Opvallend genoeg besteedde men het project uit aan Pandemic Studios en niet aan Raven Software. Die laatste was een logische keus geweest gezien de twee Jedi Knight games van Raven.
Toen ik echter hands-on voor het eerst kennismaakte met een speelbare versie van Battlefront, voelde het meteen lekker. Pandemic lijkt zijn zaakjes dus ook deze keer goed voor elkaar te hebben. Bovendien gaat deze multiplayer Star Wars shooter online voor PC, PlayStation 2 en Xbox. Vooral voor die laatste twee is dat extra interessant omdat er maar weinig van dit soort games voorhanden zijn.

KLOPPENDE STAR WARS HARTJES

Star Wars Battlefront is het best te vergelijken met Battlefield 1942. Je kunt de veldslagen van de bekende Star Wars films nabootsen en daarbij zijn alle Star Wars gadgets en voertuigen van de partij.
Het spel kent als slagroom een mission based singleplayer én een offline mode maar de Star Wars taart bestaat uit de online multiplayer battles. Op de PlayStation 2 en de Xbox ga je met 16 man online tot maximaal 32 spelers via LAN, op de PC is dat 32 man online en 64 via netwerk. Daarbij heb je de keuze uit vier kampen; de Rebels, de Imperial Forces, de Republic Forces en de Separatisten. Afhankelijk van welk gevecht en op welke planeet je knokt, kies je uit twee strijdende partijen.
De maps waarin gevochten wordt zijn gigantisch en zullen de hartjes van SW apostelen sneller doen kloppen; Endor, Naboo, Tatooine, Yavin ... ze zijn allemaal van de partij en ogen precies zoals je ze kent uit de films. In totaal zijn er zestien levels waarin je je uit kan leven!



GALACTIC CONQUEST

Iedere speelbare zijde kent zes verschillende classes. Zo kan de Rebel Spy zich cloaken als een Storm Trooper, de Pilot heeft als enige een automatische jumpseat als zijn X-Wing of TIE Fighter wordt neergeknald (ja, natuurlijk kan je in deze voertuigen rondvliegen!) en de Imperial Commander kan een laser-attack van Imperial Cruisers oproepen. Je mag op Speeder Bikes hoppen, AT AT's en AT-ST's besturen en dat komt allemaal heel vet in beeld. Ook NPC's zoals Ewoks en Sand People spelen een rol. Ewoks staan de Rebels bij en zetten vallen uit zoals rollende boomstammen en struikeldraden.

Het meest enthousiast ben ik over de Galactic Conquest mode. In plaats van gewoon mapje na mapje te knallen, speel je hier een intergalactische battle die wel meer dan 24 uur achter elkaar kan duren!!! Denk aan Risk met alle Star Wars planeten als landen. Iedere planeet moet volledig gedomineerd worden door een partij, alvorens er naar een andere planeet gegaan wordt om de strijd voort te zetten.
Iedere planeet bestaat meestal uit twee maps die gedomineerd moeten worden door een partij. Daarbij is het zaak voortdurend Command Points in een map te bezetten. Hoe meer Command Points, hoe sneller je teller op nul staat en je de battle hebt gewonnen. Command Points en maps kunnen - net als met Risk - gewonnen maar ook weer verloren worden. Zo veert de strijd voortdurend op en neer.
Na KotOR wederom een meesterwerkje in de pijplijn?


De mislukte aanslagen eind maart waren te wijten aan het feit dat vele terroristen waren vergeten het ontstekingsmechanisme op zomertijd te zetten. [Xbox]


Hallelujah. Jezus is terug op aarde! [PC]


Eén telefoontje naar de gemeente dat de heg van de buren boven de 1.80 meter uitgroeit, en de mannen van de plantsoenendienst rukken uit! [PS2]

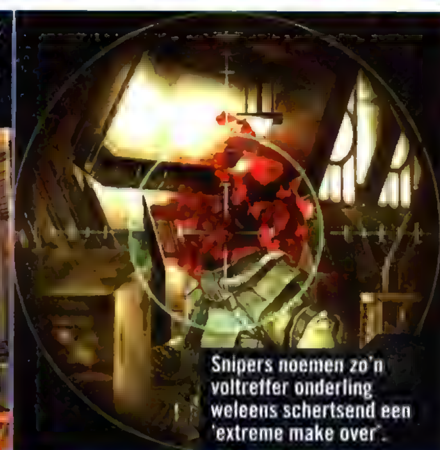
+ Online StarWars-shooter!

− Wie vindt Risk een leuk spel?





Ik heb in verband met de rotzooi toch liever dat ze met de deur in huis vallen.



Snipers noemen zo'n voltreffer onderling weleens schertsend een 'extreme make over'.

Het mooie is dat je ondertussen gewoon kunt blijven bewegen en schieten. Zo kun je bijvoorbeeld terwijl je loopt een vijand boven je laten zweven en hem met kogels doorzeven of hem dicht bij je houden als schild tegen vijandelijk vuur.
Erg goed uitgewerkt, evenals het natuurkundig model dat de bewegingen van zowel lichamen als levensloze voorwerpen levensecht maakt. Je geest is namelijk sterk genoeg om ook kisten, planken, sloopkogels en dergelijke te laten vliegen, iets wat goed van pas komt bij het overwinnen van slim opgezette hindernissen.

Psi-Ops

THE MINDSCAPE CONSPIRACY

Vorige maand schreef ik al over de Midway's Gamers Day die ik mocht beleven in Las Vegas. Deze maand wil ik de game die daar het meeste indruk op me maakte nog even onder je aandacht brengen. Ook als je niet paranormaal begaafd zou zijn had je dit kunnen weten, want ik had 't vorige maand al beloofd.

In Psi-Ops ben je een geheim agent met een hoofd vol paranormale vermogens. De terroristenbende die je moet infiltreren, bestaat ook uit mensen met paranormale gaven.



"Pffoooeeeeee, nou ik ben in heel wat sauna's geweest maar deze hitte is zelfs mij te gortig!"

Omdat het lastig is in het geniep te opereren als de mensen om je heen je gedachten kunnen lezen, is je geheugen door je opdrachtgevers grotendeels gewist, ongeveer totdat je net zoveel weet als de gemiddelde PU-redacteur uit de randstad.
Omdat je niet meer weet dat je überhaupt over paranormale vermogens beschikt, zul je het spel beginnen met het wapentuig dat in dit soort spellen meestal de dienst uitmaakt; automatische geweren, handgranaten en vlammenwerpers.

GEDACHTEKRACHT

Natuurlijk komen de paranormale vermogens één voor één je hoofd weer binnendruppelen en dan kan het feest beginnen. De manier waarop Midway bijvoorbeeld een vermogen als telekinese in de game heeft verwerkt is ongekend stoer. Je voelt je werkelijk een übermachtige superheld als je een vijand met je gedachtekracht van de grond tilt en met de rechter analoge stick soepeltjes door de lucht laat glijden. Laat je de stick abrupt los, dan smijt je de ongelukkige met kracht in de richting waarin je wees.

Schiet maar eens een kist kapot om van de afgebroken planken een brug over een gat te maken, of – nog leuker – je gaat op zo'n plank staan om ermee over het gat te glijden. Psi-surfen, wat wil je nog meer?

MIND DRAIN

De andere Psi-krachten zijn niet zo spectaculair als hierboven beschreven telekinese, maar in combinatie met elkaar en de gebruikelijke guns bieden ze toch alle ruimte om je tegenstanders op allerlei creatieve manieren het leven te benemen. Met pyrokinese bijvoorbeeld zet je ze in vuur en vlam, terwijl je ook de geest van een vijand in bezit kunt nemen om hem zijn kameraden en/of zichzelf te laten vermoorden. Later in de game kun je ook aura's zien, een kijkje in de toekomst nemen of je blikveld door een level schuiven terwijl je lichaam achterblijft.
Natuurlijk is het gebruik van telepathische krachten niet onbeperkt, een energiebalkje geeft aan hoeveel je nog uit je paranormale vermogens hebt te putten. Dreigt het peil te laag te zinken, dan is er vast wel een slachtoffer in de buurt waarop je de 'mind drain' kunt gebruiken. Met deze move zuig je iemands energetische processen uit z'n hersenen, maar let op; na een headshot van het type ontplofte meloen is zoiets natuurlijk niet meer mogelijk.

MEIROZEN

Nu we in het actiegenre zo ondertussen wel een beetje zijn uitgeschoten en uitgeslopen, doet Midway er naar mijn smaak goed aan een handvol paranormale vermogens in de strijd te gooien.
Als ik me heel goed concentreer zie ik nu al dat deze game door Jan in de PU van september besproken gaat worden, en daarin maar liefst 86 punten krijgt. Dat is ook in het land der meirozen een mooie score. ◄

+ Omdat het een geweldige ervaring is om als een soort kruisbestuiving tussen Rambo en Jomanda alles en iedereen de baas te zijn.

– Alleen als Midway de tijd niet neemt om alle levels zo fraai en uitdagend uit te werken als de twee die ik speelde.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Ik weet het niet hoor, maar iets zegt me dat je vandaag de dag niet meer met dit soort middelmatige spellen op de markt hoeft te verschijnen.

Jullie hebben helemaal gelijk, dit is een preview en eigenlijk mag ik een intro helemaal niet zo beginnen en absoluut nog niet zo nadrukkelijk laten weten dat deze titel, waar ik de review-versie nog van moet binnenkrijgen, eigenlijk een beetje onder de maat is... maar ik doe het lekker toch *(het is sowieso geen goed intro, maar laat nou maar staan - Ed).*

JACK SHIT

Samurai Jack is een spel naar de gelijknamige tekenfilmserie die op Cartoon Network te bewonderen valt. Aangezien ik in Zaandam afhankelijk ben van kabelexploitant UPC kan ik alleen Nickelodeon ontvangen en zegt deze Samurai Jack me, even op zijn Amerikaans gezegd, Jack shit.
Wat overigens weer de lading dekt van dit toch wel middelmatige platformspelletje met hier en daar wat actie-elementen.

SEEN THAT

Maar goed, ik mag op basis van de preview-versie nog geen definitief oordeel vellen over dit avonturenspel met in de hoofdrol een ietwat suffig ogende samurai.
De makers van Samurai Jack hebben goed gekeken naar andere spellen uit hetzelfde genre want alles wat anderen al gedaan hebben, doet Samurai Jack ook.
Zo kun je religieuze objecten verzamelen, die je vervolgens in kunt leveren tegen betere wapens of meer gezondheid. Ook kun je het nodige spring- en klauterwerk verwachten, alsmede puzzels die eigenlijk niet eens de naam puzzel mogen dragen. Denk aan sleutels die je moet zien te vinden die op deuren passen of schakelaars die je over moet halen om toegang te krijgen tot plekken die eerst onbereikbaar bleken.

BASHEN

Het actiegedeelte vertaalt zich in het herhaaldelijk op de 'sla-knop' rammen in de hoop je tegenstrevers uit te schakelen. Doe je dit met een goed gevoel voor ritme dan word je getrakteerd op een Matrix-achtig tafereel. De camera zwenkt om Jack heen en laat in slowmotion zien hoe de zwaardvechter zijn tegenstander uitermate stijlvol in mootjes hakt.

SOMBER

Tot dusver heb ik nog niet kunnen zien wat Samurai Jack nu zo speciaal maakt. Het deed me eigenlijk een beetje denken aan de spellen die ik in mijn beginperiode bij PU voor de kiezen kreeg. Die kiddiegames waar ik het dan over had. Die spellen die gebruik maakten van een soort cell-shading toen het nog hip was. Spellen uit de periode dat de PSone op zijn laatste benen liep. Maar om nu dat soort 'troep' uit te brengen op de PS2... Tja, ik hoop maar dat Sega weet waar ze mee bezig is en het spelletje voor heel wat minder dan de volle 60 Euro in de winkels legt. Want anders zie ik het vrij somber in. ◀


"Rot op met je Idols! Heb ik helemaal voor niks 250 sms'jes voor Maud verstuurd!"

"Ik dacht leuk, woon ik naast een ex-profvoetballer. Maar ik word al nachtenlang uit m'n slaap geblèrd door Ruud Krolse kat."

VAN HELSING

Oh nee, niet weer een game die gebaseerd is op een action-adventure movie. Of weet Vivendi er misschien toch iets van te maken?

De voortekenen lijken goed; de game Van Helsing is nauw verbonden met de action-packed film waarin Hugh Jackman (Wolverine in X-Men) de monsterjager Gabriel Van Helsing speelt.
Aan actie ook in de game geen gebrek. Je zult het in een dertiental missies, die een heerlijk gotisch sfeertje ademen, moeten opnemen tegen meer dan twintig vijanden, met creeps als het monster van Frankenstein, Dracula en Mr. Hyde als meest aansprekende tegenstanders.
Je tocht leidt langs welbekende plaatsen als Dracula's kasteel in Transylvania, Notre Dame en het centrum van Londen, locaties die eveneens in de verhalen van Bram Stoker (de man is ook verantwoordelijk voor de creatie van Van Helsing) terug te vinden zijn.

EIGEN GEZICHT

Van Helsing doet heel erg denken aan een game als Devil May Cry, met dezelfde soort interface, gameplay en third-person view met fixed cameraposities maar gelukkig beschikt deze jager over een aantal kenmerken die de game een geheel eigen gezicht geven.
Zo treffen we in het gevarieerde wapenarsenaal onder meer een shotgun, een gatling gun en een handboog aan. Niet heel bijzonder maar wel lekker om flink mee in het rond te knallen.
Interessanter is de toevoeging van de grappling hook, waarmee je zowel vijanden naar je toe kunt trekken om combo's op los te laten als op het oog onbereikbare locaties kunt bereiken. Ook de elephant gun is een eervolle vermelding waard.
Uiteraard is het mogelijk om je personage en wapens op te waarderen met de nodige combo's die werkelijk van je scherm afspatten.
Ingewikkelde puzzels zul je hier niet aantreffen maar dat voelt niet als een gemis daar de nadruk ligt op de shootouts en melee gevechten. En dat zijn er heel wat, neem dat maar van me aan.

AUDIO

Iets anders om even stil bij te staan, is toch wel het audio-gedeelte. Het team dat aan de film gewerkt heeft, is zo vriendelijk geweest een hele zooi geluidsfragmenten af te staan ten behoeve van de game. Ik werd tijdens het spelen van de preview-versie regelmatig bedolven onder de bombastische sound van een tigkoppig symfonieorkest iets wat altijd prettig is in games als deze.
Natuurlijk vragen jullie je nu af of de implementatie van mooi vormgegeven locaties, gedetailleerde characters, een hoog knal- en knokgehalte en interessante monsters volstaat om dit tot een volwaardige action-game te maken. Ik wil niet te voorbarig zijn maar zoals het er nu naar uitziet, lijkt dit wel het geval te zijn. De review zal veel, zoniet alles duidelijk maken. ◀


"Ik schrik me rot. Ik dacht dat die vijfde baan nog niet in gebruik was!"

"Is er iets?"
"JAAA!"
"Je hoort eerst nee te zeggen."


SNICKERS

SMAKELIJK E3-VOORPROEFJE VAN ACTIVISION

Sinds een aantal jaar houdt Activision een paar weken voor de E3 een Pre-E3 event. Hier worden de belangrijkste titels in alle rust getoond en gespeeld, zonder de chaotische taferelen van de E3. Na Skate en J.J. was dit jaar Jan de gelukkige om af te reizen naar het zonnig Santa Monica. Maar niet voordat hij eerst even een tussenstop maakte in Las Vegas voor een spectaculair Rome Total War event. Het is hier af en toe net een reisbureau. Vakantieman, ben ik al bruin?



ROME TOTAL WAR (PC)

Op het moment dat je dit leest, zit ik alweer in het vliegtuig terug van de E3, maar op het moment dat ik dit op mijn laptop tik, ben ik dus nog in Santa Monica tijdens het Pre E3 event (18 tot 24 april). Ziedaar de reden voor dergelijke perstrips (al zal ik niet de enige zijn die dat in dit nummer uitlegt). Activison wil liever op voorhand exclusieve aandacht, dan te moeten wedijveren op de E3 met Eidos, Atari, EA, Ubisoft, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2 en alle andere uitgevers. Maar dan moet er natuurlijk wel wat te melden zijn... en dat was er!

De eerste tussenstop bracht ons dus naar het zonnige en goklust opwekkende Las Vegas waar onze Jurjen nog geen maand geleden al de bloemetjes buiten zette. Plaats van handeling Caesar's Palace, een van de betere en grotere hotels dat helemaal in Romeinse stijl is ingericht. Je loopt daar rond tussen de (plastic) tempels en nagemaakte pilaren en standbeelden, en de drie swimmingpools zijn helemaal gemodelleerd naar de zwembaden uit de klassieke oudheid. Edelkitsch van de bovenste plank natuurlijk maar wel vermakelijk voor een paar dagen. Een prima locatie bovendien voor Rome Total War; de nieuwste strategygame van Creative Essembly.

NIEUWE ENGINE

De Total War serie is inmiddels een franchise waar je u tegen zegt. Ingezet met Shogun: Total War en opgevolgd door het zeer succesvolle Medieval: Total War dat bijna twee miljoen keer over de toonbank ging. Meteen na Shogun begon de in Engeland gesitueerde ontwikkelaar aan Medieval en aan Rome. De eerste was een voortzetting van bestaande techniek maar voor Rome werd een compleet nieuwe 3D engine in elkaar gesleuteld. In Rome Total War is alles compleet in 3D, zowel de immense steden van de latere missies als de tienduizend legereenheden die soms over het scherm denderen.



STEEN-PAPIER-ZWAARD

Ieder individueel poppetje gebruikt motion capture bewegingen waardoor de gevechten fantastisch in beeld komen. Uiteraard kun je je units geen individuele orders geven





maar bestuur je verschillende groepen. Zo heb je ruiters te paard, slingeraars, speerwerpers, soldaten met enorme lansen, soldaten met zwaard en schild, boogschutters en ga zo maar door.
Daarbij moet je denken aan het klassieke rock-paper-scissors principe: ruiters te paard vagen zwaardvechters weg, zwaardvechters kunnen boogschutters van dichtbij omver slaan, lansdragers en speerwerpers kunnen paarden weer goed te lijf enzovoort. Het is dus zaak om tijdens de immense veldslagen de juiste troepen op de juiste plek te positioneren, en toe te laten slaan.
Naast de Romeinen kun je ook strijden met Armeniërs, Barbaren, Fransen, Ghouls (Duitsers) en nog veel meer beschavingen. Iedere beschaving heeft unieke eenheden met speciale vaardigheden. Zo kunnen de Romeinen de beroemde turtle-formatie aannemen, hebben de Duitsers als unit Krijsende Vrouwen die de vijand uit hun concentratie halen en kunnen de Barbaren rekenen op Naked Fanatics. Écht, al deze eenheden zijn op historische feiten gebaseerd.

DE AARDE DREUNT

Tijdens de Rome Total War LAN party, konden we voor het eerst zelf de toetsen beroeren.
De gevechten zijn onwaarschijnlijk bruut en tof, mede te danken aan het fantastische geluid. Het wapengekletter, het dreunen van de aarde onder de honderden paardenhoeven, het gebrul van je generaal, het suizen van honderden pijlen en het breken en kraken van de stadsmuren is een genot om naar te luisteren.
Je kunt in en uitzoomen tijdens de gevechten; met één druk op het scrollwiel zit je midden in de actie. Vooral wanneer olifanten, voetsoldaten letterlijk door het beeld slingeren en over alles heenwalsen geniet je intens.
Wie herinnert zich nog de eindscène uit Lord Of The Rings deel 2; wanneer Gandalf op het laatste moment met de ondersteunende legers aan komt rijden tijdens de Battle For Helm's Deep? Dat gevoel krijg je hier ook wanneer twee squadrons cavalerie keihard op een bataljon boogschutters in galopperen en ze bruut een kopje kleiner maken. Het gekerm van stervende soldaten en de lijken die achterblijven op het slag(cht)veld, zijn ongeëvenaard.
Dit geeft Rome Total War een epische, filmische warfare sfeer die we kennen uit rolprenten als Braveheart, Lord Of The Rings en Gladiator. De lat voor toekomstige RTS games is door Creative Ensemble nu al onwaarschijnlijk hoog gelegd. ◄





X-MEN LEGENDS

(GAMECUBE / PLAYSTATION 2 / XBOX)

Na veel te veel dollars vergokt te hebben aan de Black Jack tafel en de roulette, was het tijd om Las Vegas achter ons te laten en koers te zetten naar Santa Monica; Californië. Hier bevindt zich het hoofdkantoor van Activision en kregen we een trits aan titels te zien.

Een aangename verrassing was X-Men Legends. Van de vorige X-Men games raakte ik steevast in een depressie, de ene na de andere middelmatigheid. Des te verbaasder was ik door de gameplay van X-Men Legends die zich nog het best laat omschrijven als KotOR-light.
X-Men Legends is een action RPG die je schuin, van bovenaf bekijkt en speelt met steeds vier leden uit de bekende X-Men stal. Je neemt het op tegen de Brotherhood die onder leiding staat van aartsrivaal Magneto die allerlei snode plannen voorbereidt om de mensheid tot slaven te maken. Dat pikken de goede mutanten natuurlijk niet en dus kun je flink van knokkenstein in een explosief avontuur met al je favoriete X-superhelden.



WERVELWIND

X-Men lenen zich, als je er over nadenkt, perfect voor een action RPG. Je kunt met vier X-Men op stap waarbij je een X-man controleert (als leider) en de overige drie worden gestuurd door de computer. Je kunt op ieder moment switchen tussen verschillende X-Men, zodat je het ene moment met Wolverine klappen geeft met je titanium klauwen en het volgende moment Storm een wervelwind laat oproepen om haar vijanden weg te blazen.
De game zit vol met spannende grafische effecten die de uiteenlopende powers van de X-Men ondersteunen. Hoe meer je knokt, hoe meer ervaring er verdiend wordt en de skills van de superhelden zich uitbreiden en sterker worden.
De superpowers kun je ook inzetten om puzzels op te lossen. Zo spuit Iceman graag een brug van ijs om een afgrond te overbruggen en kan Nightcrawler zijn teleport moves ge-

SPIDER-MAN THE

(GAMECUBE / PLAYSTATION 2 / XBOX)

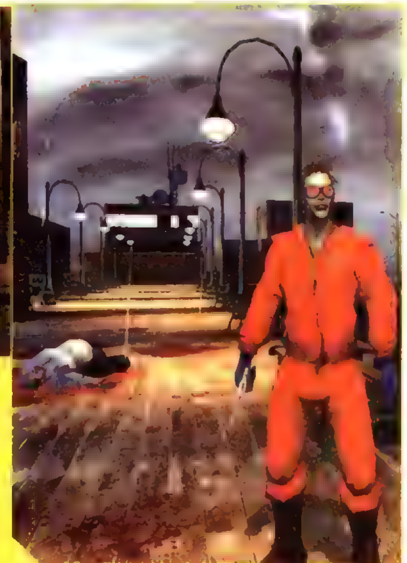
De wereldberoemde Spinneman slingert zich wederom in de kijker. 30 juni gaat de nieuwe film in première en gelijktijdig komt -uiteraard- de nieuwe game uit (in Europa komen film en games vooralsnog een weekje later).

Op de vorige Spider-Man The Movie game viel wel het een en ander aan te merken, toch verkocht het spel als een speer. En ook nu ziet het er naar uit dat deel 2 een web van opwinding zal veroorzaken waar (casual?) gamers zich maar al te graag in laten vangen.
Meest noemenswaardige is de gigan-tisch nagemaakte stad Manhattan. De stad is zo huge, met echt waanzinnige grote torens, gebouwen en wolkenkrabbers... het is gewoon angstig, Vice City is er een boerengehucht bij.
What you see is what you get; je kunt naar ieder gebouw dat je een paar blokken in de verte ziet opdoemen, toe slingeren. Daarbij zijn de gebouwen in realtime en van het allerhoogste puntje tot aan het straatlevel te beklimmen. Zo kun je je als Spidey bijvoorbeeld van een bizar hoge wolkrabber laten vallen, om op het allerlaatste moment je webdraden weg te schieten en al webslingerend je weg te vervolgen. Van bovenaf zie je taxi's als gele









bruiken om een vlammenzee te omzeilen. In totaal zijn er vijftien X-Men waar je mee opstap mag.

VAMPIRE
THE MASQUERADE - BLOODLINES (PC)

Vampire The Masquerade: Bloodlines zie ik groeien. Sinds de E3 van 2003 gaat de game met stappen vooruit. Sterker, de donkere en sexy getinte RPG ziet er al behoorlijk af uit.
Ontwikkelaar Troika mag hun game echter niet eerder uitbrengen dan Half-Life 2, aangezien Bloodlines de HL 2 engine gebruikt en Valve natuurlijk niet wil dat iemand anders eerder met hun veren gaat pronken.

Denk nu niet dat Bloodlines enkel om fraaie graphics draait want Troika (bekend van Arcanum en Fallout) heeft heel wat afwisselende gameplay in huis, want ook al speel je het spel voornamelijk vanuit first-person en oogt het spel als een next-gen PC shooter; de game heeft inhoudelijk meer raakvlakken met Deus Ex en de vorige Vampire, dan met HL 2 of Doom 3.
Met de keuze uit zeven verschillende Vampire Clans, man of vrouw en afhankelijk van de clan verschillende features, skills en vampire-powers, zal iedereen zijn eigen unieke game spelen.
Zo kun je je uit situaties praten door een personage te charmeren of met bruut geweld je zin doordrijven. Daarbij is het zaak dat je bloedlust-level en je humanity-level in balans blijven. Verlies je te veel menselijkheid dan kun je door het lint gaan en op dat moment verlies je controle over je karakter. Een zeer interessant spel-element waardoor de speler voortdurend scherp moet blijven.



MOVIE 2

vierkantjes voorbij schuiven, terwijl je ze ook op straatlevel van dichtbij kunt bekijken. De transitie tussen helemaal boven op het topje van een toren of kantoorgebouw en de winkels, rijdende auto's en voetgangers op straatniveau, gaat in realtime zonder laadtijden: indrukwekkend dus...

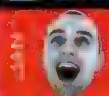
ZWIEREN & ZWAAIEN

Dit alles heeft een prijs en die prijs wordt betaald op de straat. Auto's en voetgangers zien er uit als vierkante, kartonnen dozen en de tussenfilmpjes met de ingame engine waarin Spidey bijvoorbeeld met voetgangers praat voor random missies zijn lachwekkend lelijk om te zien.





Maar dergelijke ergernissen verdwijnen als sneeuw voor de zon wanneer je als een superieure acrobaat langs de gebouwen zwiert. Deze keer kun je aan twee webdraden tegelijk slingeren en zelfs een trapeze-act opvoeren.
Daarbij komt... iedere move van Spider-Man oogt uitermate soepel. Spidey heeft nieuwe webslinger en vechtmoves want er moeten weer heel wat tasjesdieven, bankovervallers en superschurken een pak slaag krijgen.
Naast de hoofdschurk Dr. Octopus, een dude met allerlei mechanische gijparmen in zijn rug, doen andere Marvel schurken hun intrede zoals Shocker en Black Cat.
De makers volgen de verhaallijn van de film, maar hebben de vrijheid genomen om extra's toe te voegen zoals extra bad guys uit het Marvel universum. Deze levelboss gevechten lijken behoorlijk pittig en grootschalig te worden.
Het was echter vooral het webslingeren zelf dat ik als een soort Zen-ervaring onderging. Gewoon heerlijk zweven door New York, rond het Vrijheidsbeeld of Central Park terwijl je nog even wat coole moves in de lucht uitvoert.



DOOM 3

(XBOX)





Wat?! DOOM 3 op Xbox? Doom 3 komt toch eerst uit op PC? Klopt, ware het niet dat id Software DOOM 3 op PC niet toonde en dat ook niet zal doen op de E3. In plaats daarvan toonde men voor het eerste, wereldwijd.... (tromgeroffel, licht uit, spot aan) DOOM 3 op de Xbox. Ook spannend, want ik was erg benieuwd hoe men deze legacy naar consoles zou brengen.

Vanaf het moment dat je als space marinier binnenstapt in de door Hel geteisterde ruimtebasis is het fucking scary. Grafisch lijkt het spel geen spoortje te vertonen van kwaliteitsverlies, zoals we dat wel vaker bij poorts van PC games naar spelcomputers kennen. id Software benadrukte dan ook met kracht dat deze game alleen maar op een Xbox (en niet op de andere consoles) te realiseren is.
De vertrekken zijn vaak pikkedonker en de monsters die uit het niets opduiken zien er even smerig als angstwekkend uit. Demonen kruipen uit alle hoeken en gaten tevoorschijn maar je weet nooit precies van waar.

XBOX LIVE

Wel leek het erop alsof de Xbox-versie minder vijanden tegelijk in het scherm had dan ik me kan herinneren bij de PC-versie en dat zou jammer zijn.
Zeker niet jammer is Xbox Live ondersteuning voor vier spelers (vergelijkbaar als bij de PC) en, exclusief voor Xbox, de two-player co-op mode.

Overigens gingen later die avond in de kroeg de geruchten dat DOOM 3 op PC ieder moment klaar moet zijn (juli/augustus). En dat zou dus de reden zijn dat DOOM 3 niet op de E3 getoond wordt; men werkt met man en macht om de game af te krijgen. Overigens is DOOM 3 op Xbox wel speelbaar op de E3... ◄

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

(PC)





Grey Matter (Return To Castle Wolfenstein, Kingpin) heeft zich op de add-on voor Call Of Duty gestort en mag zich nu al gelukkig prijzen met de onderscheiding voor de meest cheesy naam voor een expansion pack ooit! United Offensive? Wie verzint zoiets?

Lekker belangrijk trouwens, want UO tilt de filmische intense WO II sfeer opnieuw naar een hoger level. CoD was zo lineair en scripted als een lineaal maar als je daar van houdt, had je de trip van je leven. En ook in UO zit je weer op de eerste rang voor een van de meest meeslepende WO II shooter ervaringen in de maak.
De aan-het-handje-genomen gameplay wordt deze keer verrijkt door een nieuw particle systeem dat op naam komt van Grey Matter zelf, die de techniek van Infinity Ward (dat naar verluidt al weer bezig is met Call Of Duty 2) flink onder handen nam.
Dit resulteert in -zonder overdrijven- de mooiste explosies en granaatinslagen ooit! Scripted explosies dat wel maar zo heftig, oorverdovend en allesomvattend heb ik het echt niet eerder meegemaakt. Dikke rookpluimen, metershoge vloedgolven van zand en stof, ingeslagen kraters en laaiende vuurzeeën maken dit tot een even chaotisch als meesterlijk uitgewerkt oorlogsdecor.
Een front dat zich onder meer afspeelt tijdens de slag om Koersk en het Ardennen-offensief. Nieuwe wapens (een vlammenwerper) en voertuigen (tanks) ontbreken natuurlijk niet, en net als bij het origineel bezie je de meer dan tien nieuwe missies vanuit Engelse, Amerikaanse en Russische kant. KABOEM! ◄





STAR WARS KOTOR II THE SITH LORDS

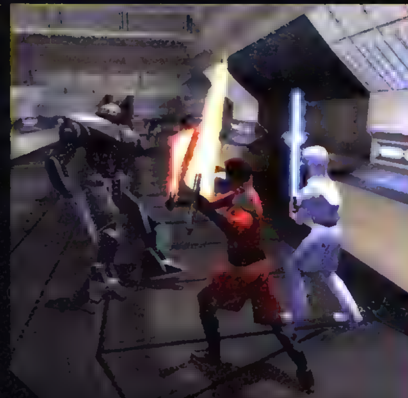
(PC, XBOX)

Na woensdag de hele dag vrij te hebben, was het donderdag tijd voor een leuke verrassing: een extra bezoekje aan de kersverse ontwikkelaar Obisidian Entertainment.

En wat kregen we daar te zien; jongens en meisjes? KotOR krijgt een tweede deel en voluit hebben we het dan over Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords voor PC en Xbox. Een mondvol, maar dan heb je ook wat. Tenminste dat hopen we dan maar.
BioWare doet deel 2 dus niet zelf. Obsidian is officieus een voortzetting van Black Isle dat vorig jaar noodgedwongen haar deuren moest sluiten. En aangezien Black Isle de add-ons voor Baldur's Gate deed en ook met andere games zeer close met BioWare werkte, is Obsidian een logische keuze. Verwacht overigens geen wereldschokkende vernieuwingen of veranderingen; het is een echte sequel in de strikte zin van het woord.

LIGHT & DARK

Het achtergrondverhaal is echter van volkomen andere orde. Deze keer speel je een verbannen Jedi, en bovendien een van de weinige Jedi die überhaupt nog ademt. Het spel speelt zich vijf jaar na de gebeurtenissen van het origineel af en de zaken staan er behoorlijk anders voor. Er zijn veel Jedi gesneuveld en opgejaagd en jij vertegenwoordigt een nagenoeg uitstervend ras. Tenminste als het aan de Sith ligt.
Over de game wilde men verder niet al te veel kwijt, al leerden we wel dat je in ieder geval tegenover heel wat Sith Lords komt te staan in fijne boss fights.
Natuurlijk staan nieuwe wapens en nieuwe Force Powers op het programma, zowel aan de Dark als aan de Light side. Nieuwe planeten worden bezocht maar ook oude zul je opnieuw aandoen, en naast nieuwe vrienden en vijanden, maken oude bekenden (spaarzaam maar toch) voor een tweede maal hun opwachting.
Obsidian voert de Dark/Light keuze wel verder door dan in het eerste deel. Zo zullen er, als je voornamelijk Dark speelt, zich andere partymembers aanbieden dan wanneer je Light aanhangt en dat geldt nog eens een keer bij de keuze tussen man en vrouw.
Grafisch is het verschil tussen Xbox en PC weer zeer opmerkelijk. Zeker na het zien van de krachtpatserij van DOOM 3 op Xbox, oogt KotOR II op Xbox behoorlijk gedateerd en in sommige gevallen zelfs ronduit lelijk. Maar wetende dat deel 1 zulke rijke, diepe en verhalende gameplay opleverde, met veel verschillende keuzen en subquests, zal me dat eigenlijk aan mijn ster roesten.
Volgende maand kom ik uitgebreid op The Sith Lords terug....
(Mag ik nu gaan slapen, Ed het is hier nu 3.00 uur?)
(Welterusten jongen - Ed)









FILMGAMES & CO

Dat je van Spider-Man een flitsende game kan maken, werd me wel duidelijk tijdens de hands-on playtime maar Activision wil meer filmgames in hun line-up.

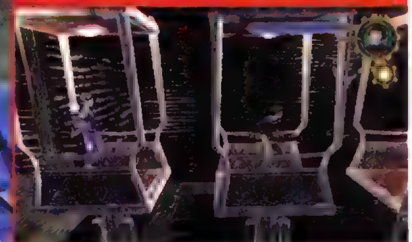
SHARK TALE

Naast Shrek 2 staat ook Shark Tale op het programma. Shark Tale is een nieuwe animatiefilm in de maak bij Dreamworks en het lijkt erop alsof het een soort (cheape) Finding Nemo kopie moet worden.
Het spel positioneert zich als een echte kiddy game waarin je als klein, bijdehand visje achter onderwater taxi's racet, uit de bek van een gigantische haai moet blijven, mini-(dans)games uitvoert en in gevecht gaat met een hamerhaai... om maar een paar spelonderdelen te noemen.
Shark Tale richt zich echt op de jongere gamers die de film hebben gezien en die naast een Shark Tale broodtrommel, luchtbed, t-shirt en placemat ook de game willen hebben.



UNFORTUNATE EVENTS

De andere, op een film-in-de-maak gebaseerde game heet Lemony Snicket's A Series Of Unfortunate Events. Ja... nu gaat er een belletje rinkelen, zeker?
Blijkbaar is dat in de States een zeer bekende boekenreeks over drie wezen die bij een gestoorde en op geld beluste graaf moeten wonen in een bizar huis met allerlei rare machines en wezens. De graaf wordt in de film gespeeld door Jim Carrey dus dat wordt vast schuddebuiken... of niet, natuurlijk.
De film en de korte stukjes gameplay die in een flits getoond werden, leken een soort tegenhanger van Harry Potter te moeten voorstellen maar echt veel zinnigs kan ik er niet over zeggen. De man die de bliksempresentatie gaf, deed dit op zo'n ongeïnspireerde manier dat 't net leek of hij een weddenschap had verloren en voor straf deze game moest presenteren. Doet het dan helemaal niet, denk ik dan...



Advertorial

N-GAGE QD

N-Gage™ QD, this is what it's got...

Nieuw in de N-Gage™ familie is de N-Gage QD. Dit gamedeck heeft dezelfde gaming mogelijkheden als de eerste N-Gage, en nog een paar extra! Zo heeft het een hot swap voor gamecards. De hot swap zorgt ervoor dat gamecards direct verwisseld kunnen worden zonder dat de achterkant van het gamedeck er eerst af moet. Stop er gewoon een game in en deze zal automatisch starten. Haal hem er weer uit als je een andere game wil spelen.

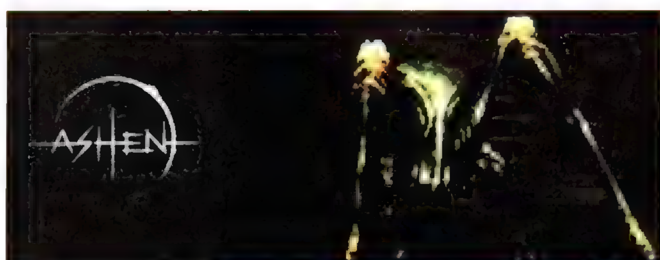
Voor telefoongesprekken zitten de luidspreker en de microfoon weer op de traditionele plaats. De N-Gage Arena launcher is alvast geïnstalleerd onder een speciale button en klaar om direct te starten. Kijk voor meer informatie op www.n-gage.com/qd.

The perfect match

De N-Gage™ en het N-Gage QD gamedeck zijn verschillend in design en sommige features, maar zijn volledig compatibel. Zo zijn beide toestellen geschikt voor dezelfde gamecards en je kan direct tegen elkaar gamen met de Bluetooth draadloze technologie.



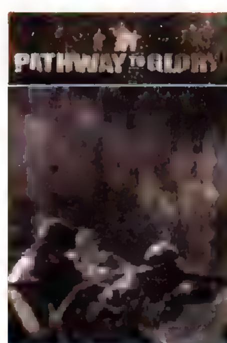
ASHEN



Ashen is een First Person Shooter met een bovennatuurlijk horror thema en is exclusief ontwikkeld voor het N-Gage platform. Wanneer er chaos heerst in Seven River City door stormen en bovennatuurlijke verschijnselen, is de hoofdpersoon Jacob Ward, zoals iedereen, wanhopig en bang. Maar hij weet meer over deze ramp en kan als enige de stad redden. Want ergens in de donkere puinhopen van de getroffen stad bevindt zich zijn zus, de vrouw van wie Ward denkt dat ze verantwoordelijk is voor dit onheil. Zij had hem namelijk al gewaarschuwd...

Ashen zal binnenkort op de markt komen.

PATHWAY TO GLORY



Pathway to Glory is een totaal nieuwe game, speciaal ontworpen voor het N-Gage platform. In deze game heb jij de leiding over een groep geoefende soldaten wanneer het gevecht van de Tweede Wereldoorlog voortduurt in Zuid-Europa tijdens de zomer van 1943.

Het leuke aan deze action wargame is dat deze gericht is op non-stop actie. In plaats van dat je gedwongen wordt te blijven waar je bent als vijanden je aanvallen, kan je nu je troepen blijven aansturen door strategische orders te geven. Hierdoor is er nooit een saai moment. Wanneer je samen speelt moet je met elkaar overleggen om te winnen, zoals in echte oorlogssituaties waar troepen afhankelijk zijn van radiocommunicatie voor bijvoorbeeld een verzoek om hulptroepen.

Pathway to Glory is gebaseerd op historische gegevens en alle game missies en doelen komen overeen met actuele gebeurtenissen.

Pathway to Glory zal in het vierde kwartaal van 2004 beschikbaar worden. Kijk op www.n-gage.com/nl!



ONIMUSHA 3

Het avontuurlijke 'demonen-jaag spel' Onimusha slaat een iets andere weg in, die van de derde dimensie. Als dat, even cliché gezegd, maar goed gaat.

Als een bliksemschicht schiet ik langs groteske demonen die bij de aanraking van mijn zwaard in stof veranderen. De overgebleven felgekleurde bolletjes zuig ik met mijn Ogre Gaunglet op. Bekende stuff maar toch verfrissend. Want Onimusha 3 mag dan wel erg veel op zijn voorgangers lijken (zelfde soort setting, zelfde soort vijanden) er is iets dat compleet anders is; de omgevingen zijn niet alleen rijk gedetailleerd maar in de volle derde dimensie te bewonderen. Dit in tegenstelling tot de voorgangers waar de achtergronden nog tweedimensionaal oogden.
Met de intrede van 3D objecten is het ook gedaan met de Resident Evil-achtige controle. Weg dus die houterige besturing, dit keer bestuur je Samanosuke (Takeshi Kaneshiro) en Jacques Blanc (Jean Reno) zoals je dat gewend bent van hedendaagse avontuurlijke videogames.

MONSIEUR BLANC

Ja je leest het goed, Jean Reno maakt zijn opwachting in deeltje drie van de Onimisha serie. Nu hebben de trouwe PU-lezers dat al gelezen in mijn First Look van een klein jaar geleden, maar nu weet de rest het ook. Monsieur Reno heeft overigens alleen zijn gezicht verkocht want zijn stem is in de verste verte niet te bekennen en dat is dan weer jammer.
Hoe Jean Reno in het feodale Japan komt, laat ik nog even in het midden maar het is een grappig gezicht om een man van deze tijd door oude dorpjes in Japan te zien slenteren. Net zoals het grappig is om te zien hoe Samanosuke zich aan het hedendaagse leventje in Parijs moet zien aan te passen. Naast twee geheel verschillende locaties levert het ook twee ietwat van elkaar verschillende spelelementen op.
Zo hanteert Samanosuke zwaarden of bijl en maakt Jacques gebruik van zweep, uitschuifbare speer en kogel aan ketting.
Bovendien heeft Jacques de mogelijkheid om op locaties te komen die voor Samanosuke onbereikbaar zijn. Doormiddel van magische vuurvliegjes kan meneer Blanc zijn wapens gebruiken om op bijvoorbeeld daken of hoger gelegen rotspartijen te komen. Daarentegen heeft Samanosuke een pijl en boog tot zijn beschikking (met pijlen voorzien van ijs, vuur, elektriciteit, etc.) die hij vrij simpel kan hanteren.

TOUR D'EIFFEL

De twee tijdreizigers staan er overigens niet alleen voor. Ako, een kleine gevleugelde engel/demoon, staat je bij tijdens je avontuur. In eerste instantie lijkt ze niet echt bruikbaar en vangt ze slechts gevallen objecten op. Later kun je haar echter voor verschillende doeleinden inzetten, waaronder gezondheid terugkrijgen of zelfs om puzzels op te lossen.
Zo op het eerste oog lijkt het erop dat Onimisha 3 de mooiste Onimusha van de serie zal worden. Of het ook de beste wordt valt te betwijfelen. Voorzichtig inschattend na een eerste speelsessie, lijkt de game net even te kort te schieten om tot topper te kunnen worden gebombardeerd.
Aan de andere kant kun je je wel verheugen op een bezoek aan aardig wat toeristische trekpleisters van Parijs, waaronder l'Arc de Triomph, Bois de Boulogne, Tour d'Eiffel en Notre Dame. Dat scheelt je toch weer reis- en verblijfkosten, lijkt ons zo. Bovendien heb je op deze manier geen last van die in alle opzichten irritante Fransen, wel zo rustig.

'Ongelofelijk Jack; dat zwaard blijft ook na 1250 kills nog even scherp!' 'Ik ziet 't Bob maar ik begrijp 't ook niet. Of zou deze Japanner nu al onze revolutionaire Sharpy 300XLS hebben besteld.' 'Jaaa, dat moet het zijn Jack!'





Na de moord op Fortuyn maak ik geen voorspellende bijschriften meer maar ik mag hopen dat die Fransen de Arc de Triomph uiterst nauwkeurig bewaken deze dagen...



En nu hard wegrennen, tegen de wind in.

+ Het mooiste avontuur uit de serie. Twee karakters die je afwisselend onder de knoppen krijgt.

− Misschien wel de mooiste, maar misschien ook wel de makkelijkste en meest eentonige van de serie?



DRIV3R

VERWACHT: JUNI (BORIS ZEGT NOVEMBER)

DRIV3R

Preview-versie stelt teleur



"Jouw kofferbak of de mijne?"



Ooit een dronken auto gezien? Zeker een Whiskey Skoda.


Gewapend heeft voorrang.

De legende van de eerste Driver zorgt er voor dat wereldwijd nog steeds miljoenen gamers naar de winkels rennen om de nieuwste Driver te halen, het mindere tweede deel heeft daar niets aan kunnen veranderen. Misschien dat een flop van het derde deel mensen doet inzien dat developer Reflections het gewoon niet meer heeft.

Driv3r zou eigenlijk op de cover van dit nummer staan maar op het laatste moment werden we afgescheept met een teleurstellende preview-versie van de game terwijl 't eigenlijk een volledige review had moeten zijn. Shit happens maar in dit geval is het wel erg zuur want ik zat echt heel erg naar deze game uit te kijken.
Het artikel dat ik enkele maanden terug geschreven heb naar aanleiding van een trip naar developer Reflections in Newcastle was behoorlijk positief, al kreeg ik destijds niet zoveel van de game te zien als ik gehoopt had.
De game was nog lang niet klaar maar dat weerhield aanwezige PR managers er niet van om vol overtuiging te verklaren dat de game aan het einde van het eerste kwartaal van 2004 af zou zijn.
Nou, kijken wij niet op een maandje als het op de release van een game aankomt maar het wordt nu toch wel heel erg duidelijk dat er een communicatieprobleem bestaat tussen publisher Atari en developer Reflections. De game moet nu in juni in de winkels liggen maar als ik zo naar het haperende beeld op mijn TV kijk, lijkt me dit gewoon onmogelijk. Als deze game daadwerkelijk in juni in de winkels ligt, zal het zo goed als onspeelbaar zijn. Laten we samen even naar deze preview-versie kijken.

DRIE STEDEN

De Driv3r preview laat ons de drie steden zien waarin de game zich afspeelt. In Free Ride mode kunnen we door Miami, Nice en Istanbul rijden.
Elke stad heeft zijn eigen auto's. Dat betekent dat je in Miami meestal vans, Amerikaanse sportauto's uit de jaren 80 en taxi's ziet rijden. In Frankrijk heb je de Citroëns enzo waar ik verder echt heel erg weinig mee heb. Istanbul is het beste met een boel oude Amerikaanse karren uit de jaren 50. Ik weet niet waarom Reflections zoveel van die oude Amerikanen in Istanbul laat rondrijden want ik kan je verklappen dat je daar eerder Mercedessen uit de jaren 70 en 80 ziet rijden dan antieke auto's uit Amerika.
Nou ja, lekker belangrijk; al met al belooft de game meer dan zeventig verschillende auto's maar in mijn preview-versie zie ik de hele tijd dezelfde rijden. Na een paar levels wordt echter duidelijk dat er wel meer auto's zijn maar dat je ze, heel gaar, eerst moet unlocken.
Overigens zul je daarna alsnog in een half verlaten stad rondrijden; tenminste op de PlayStation 2. De Xbox kan iets meer auto's en voetgangers tegelijk op het scherm toveren.

GROTE NAMEN

Er is ook goed nieuws. Dat komt van de afdeling vormgeving van Reflections. De steden zien er echt heel mooi en gedetailleerd uit. Miami Beach is bijna helemaal nagemaakt en ook Nice en Istanbul lijken behoorlijk authentiek.
De interface en de intro van de game zijn eveneens te vet voor woorden. Je wordt voorgesteld aan de characters alsof het een film is. Grote namen van voice actors komen langs. Denk daarbij aan Michael Madsen, Iggy Pop, Ving Ramez en Mickey Rourke. Dat is geen kattenpis en het geeft maar aan dat Atari wel heel erg graag met Rockstar wil concurreren. Want als je het goed bekijkt is dit eigenlijk een regelrechte Vice City rip-off.
Dat gevoel is gewoon zo overheersend in de Miami levels dat ik me afvraag waarom ze die stad eigenlijk gebruikt hebben. Driver heeft zich traditioneel altijd in Miami afgespeeld maar daar hadden ze nu misschien beter vanaf kunnen stappen.

MIJN REET

Omdat de game zo veel op Vice City wil lijken, is het onvermijdelijk om de vergelijking te maken. Vice City voelt goed, rijdt goed, heeft een fantastische soundtrack en is zo nu en dan echt super grappig. Voor Driv3r geldt dat allemaal niet.
Eigenlijk zou ik die vergelijking niet mogen maken, dit is immers nog altijd een preview, en van preview-versies mogen we officieel alleen maar zeggen dat het verhaal fantastisch is en de gameplay hier en daar nog wat te wensen overlaat maar dat de developer daar nu vast en zeker druk mee bezig is.
Nou, beste lezer, mijn reet. Deze shit stinkt aan alle kanten. Deze game gaat van zijn leven nooit in juni in de winkels liggen en in juli ook niet en ik hoop voor alle Driver fans ook niet in augustus want er moet nog zo belachelijk veel aan gebeuren, wil het ook maar in de buurt komen van een Vice City, dat ik me afvraag of deze game dit jaar überhaupt nog wel uitkomt...

"DEZE GAME GAAT NOOIT IN JUNI IN DE WINKELS LIGGEN EN IN JULI OOK NIET EN IK HOOP VOOR ALLE DRIVER FANS OOK NIET IN AUGUSTUS."

REFLECTIONS

Het Engelse bedrijf Reflections is groot geworden met een prachtige racegame die geen racegame was: Destruction Derby. De game was al een hype voor zijn release en er werden miljoenen exemplaren van verkocht. Reflections herhaalde deze stunt met Destruction Derby 2 en de naam van de developer was voorgoed gemaakt.
Publisher GT Interactive kocht het bedrijf in 1998 voor een slordige 10 miljoen euro terwijl de wereld zich vergaapte aan de eerste beelden van Driver, een game waarvan toen werd gezegd dat het een gloednieuw genre zou inluiden.
In 1999 werd Driver uitgebracht en het bleek een ongekend succes. GT Interactive verdiende meer dan honderdvijftig miljoen euro in Europa met Driver, en Reflections werd een studio met wereldfaam.
Desondanks ging GT Interactive failliet en werd Reflections overgenomen door Infogrames, nu beter bekend als Atari. Maar niet voordat Driver 2 werd uitgebracht en zich ontpopte tot een anti-climax. De game viel behoorlijk tegen en in het licht van Rockstars Grand Theft Auto 3 kon Driver 2 op geen enkel vlak indruk maken.
Reflections Stuntman bleek beter maar iedereen hoopte stiekem op een nieuwe Driver game die hetzelfde voor de PS2 zou doen als de eerste Driver voor de PSX had gedaan.
De volgende Reflections game móest een hit worden van Atari en de keuze voor een nieuwe Driver game was snel gemaakt. De Stuntman engine werd uit de kast gehaald en opgepoetst en de afgelopen twee jaar werd er keihard gewerkt aan Driv3r en het resultaat begint nu voor de buitenwereld langzaam vorm te krijgen. Atari zegt dat de game bijna klaar is en Reflections knikt gewillig mee maar als de game inderdaad binnen een paar maanden in de winkels ligt, hopen wij dat het echt 300% beter is dan de preview-versie die wij de afgelopen week hebben zitten spelen. Anders ziet de toekomst voor Reflections er niet meer zo zonnig uit.


Je kunt heel erge haast hebben maar dit is een beetje een overdriver.



Wat een gebrek aan respect voor de politie. Tilt zomaar effe z'n linker achterband op!



Door die voorkant vind ik dit altijd zo'n 'happen naar de baas' auto.

SHREK 2

THE ADVENTURE CONTINUES.

OWN THE GAME NOW.



Explore scenes from the movie and all-new twisted locations as characters from the film and beyond.



Switch between team members to utilise their unique powers



Experience way-out adventures with 3 of your friends in multiplayer mode.



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE





ACTIVISION.









KnowWonder

shrek2thegame.co.uk

PC CD

3+

www.pegi.info

REVIEWS

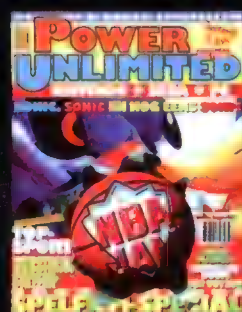
Je hebt wellicht al gelezen dat het deze maand een hele opgave was om te bepalen wat we op de cover zouden gooien. Ik weet het op 't moment van schrijven nog steeds niet, maar Transformers is op dit moment de grootste kanshebber.
Vaak wordt ons gevraagd wat nu eigenlijk de criteria zijn om een game op de cover te zetten. Nou dat zijn er meerdere; ik zal er een paar in willekeurige volgorde noemen: de kwaliteit van het beeld (zowel druktechnisch als qua uitstraling), de bekendheid van het spel (dikke franchise, gehyped spel...), spelsysteem (het liefst een spel dat op meerdere systemen uitkomt), verschil met vorige maand (je moet metéén zien dat er een nieuwe PU in de winkel ligt) enzovoort, enzovoort.
Bottom-line is natuurlijk dat we een cover proberen te maken die het in de losse verkoop zo goed mogelijk doet, al blijft dat uiteindelijk (gelukkig?) moeilijk te voorspellen. Hoe de onderstaande covers verkocht hebben, weet ik eerlijk gezegd niet; ik heb ze gewoon heel subjectief geselecteerd op het criterium 'vind ik 'm mooi, of niet'...

ED

00-10 APRIL 1998



10-20 FEBRUARI 1994



20-30 OKTOBER 1993



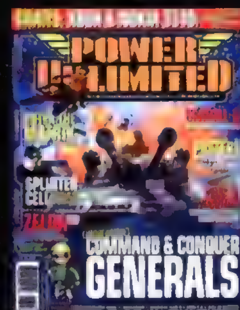
30-40 MAART 2001



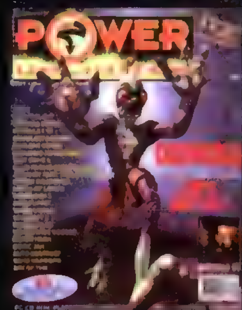
40-50 SEPT 1997



50-60 MAART 2003



60-70 OKTOBER 1997



70-80 JULI 1999



80-90 JANUARI 1999



90-100 OKTOBER 2002



CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

FIRE EMBLEM
BREAKDOWN
SYBERIA II
EURO 2004
LORD OF THE REALMS III
ONIMUSHA BLADE WARRIORS
POKÉMON COLOSSEUM
RALLISPORT CHALLENGE 2
DTM RACE DRIVER 2
HARRY POTTER EN DE GEVANGENE VAN AZKABAN
PROJECT ZERO 2 CRIMSON BUTTERFLY
KARAOKE STAGE
THE SUFFERING
UNREAL 2
POKÉMON CHANNEL
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE
R-TYPE FINAL
FIRE FIGHTER FD 18
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTELING
COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO
FIGHT NIGHT 2004
DRAKENGARD
GANGLAND
GLASS ROSE
RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS
AGAINST ROME
HYPER STREETFIGHTER II THE ANNIVERSARY EDITION
MALICE
RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD
DANCING STAGE UNLEASHED
DISNEY'S ALADDIN
GHOST RECON: JUNGLE STORM
NEIGHBOURS FROM HELL 2
DISNEY'S MAGICAL QUEST 3
SEVEN SAMURAI 20XX

SCORE 94

GRAPHICS 8 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9

Alweer een topper in het assortiment voor de GBA. Liefhebbers van strategie, avontuur en fantasie: uw droomspel is gearriveerd!

FIRE-EMBLEM

Hoogwaardige





Eén van de best bewaarde Nintendo-geheimen heet Fire Emblem. Een naam die weinig PU-lezers iets zal zeggen maar daar breng ik graag verandering in.

In 1986 verliet een aantal getalenteerde spellenmakers de kantoren van Nintendo om een eigen studiootje te beginnen en ze noemden het Intelligent Systems. Nintendo was het talent niet graag kwijt en dus werd het bedrijfje meteen weer opgekocht om er een speciale Nintendo-divisie van te maken.
In 1988 bracht deze divisie de strategische topper Famicom Wars uit, in 1990 gevolgd door de eerste Fire Emblem. Beide games groeiden in Japan uit tot zo'n beetje de populairste franchises ooit maar vreemd genoeg heeft Nintendo nooit veel vertrouwen gehad in westerse releases van de spellen uit de Wars-serie en Fire Emblem-reeks. De games zouden te moeilijk zijn voor Westerlingen en te veel leunen op een subtiele mix van strategie en RPG die alleen de Japanse fijnproever zou kunnen waarderen.
Gelukkig maar dat er met Advance Wars toch nog een Wars-game naar het westen is gekomen. Ondanks de wat ongelukkige releasedate in de VS (11 september 2001!) is het een redelijk succesje geworden, wat Nintendo heeft doen besluiten ons leven ook nog eens te verrijken met een Fire Emblem-game. De zevende voor Japanners, voor ons Westerlingen de eerste.

PERSOONLIJKHEID

'Geen gezichtloze troepen, maar persoonlijkheden. Dood is dood. Leiders zwakker, beschermen'. Dat zijn enkele van de aantekeningen die ik in mijn kladblok krabbelde tijdens het spelen van Fire Emblem. Ik probeerde woorden te vinden om de belangrijkste verschillen met Advance Wars te verduidelijken. Laat ik eens kijken of ik er al een beetje een verhaaltje van kan maken.
Er zijn veel overeenkomsten tussen Advance Wars en Fire Emblem. In beide spellen voer je het commando over een aantal eenheden met sterk uiteenlopende eigenschappen. De tegenhangers van de militairen en tanks uit Wars zijn in Fire Emblem bijvoorbeeld boogschutters te paard voor snelle, indirecte aanvallen, tovenaars die verschillende soorten magie kunnen gebruiken en brute krijgsheren die niet zo snel kunnen lopen maar wel zwaar kunnen hakken.
Grootste verschil tussen beide games, is dat je eenheden in Fire Emblem geen gezichtsloze troepen zijn, maar persoonlijkheden (één eenheid = één persoon) met elk een eigen naam, achtergrondverhaal en karakter.

VEELZIJDIGHEID

Elke missie begint met een aantal dialogen, waarna je je leger mag samenstellen en kunt voorbereiden op de strijd. Er zijn altijd één of meer hoofdrolspelers die verplicht moeten meevechten, voor de rest van het leger kun je zelf een keuze maken uit de figuren die zich bij je hebben aangesloten, tot een vooraf vastgesteld maximum.
Verdere voorbereidingen tref je door wapens uit te wisselen, eventueel een waarzegger te raadplegen en je formatie te bepalen. Dan kan de strijd beginnen.
Je plaatst de cursor op een personage, verplaatst deze een aantal vakjes binnen zijn bereik, en laat hem een bepaalde actie ondernemen. Zo werk je al je helden af, en dan is de tegenstander aan de beurt.

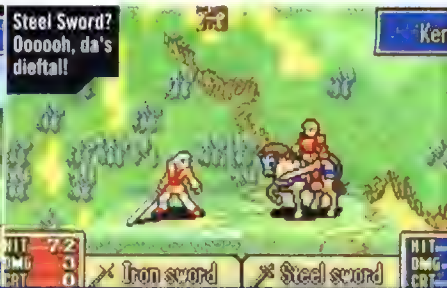
> "NA DIT JUWEELTJE HERKEN JE DE MEESTE ANDERE GAMES IN HET ASSORTIMENT VOOR DE GBA ALS ZWERFAFVAL."

Mogelijke acties zijn niet alleen het aanvallen van een vijand of het gebruiken van een voorwerp maar ook het praten met een bondgenoot, het openen van een deur of het redden van een verzwakte vriend.
Daarbij komen dan nog speciale mogelijkheden als het opstellen van een


Je kunt aan die rooien zien dat ze onlangs op hoogtestage zijn geweest.


"Ja, hij is gaar!"


"Nog een fris windje, hè buuf?"


Steel Sword? Oooooh, da's dieftal!



BLEM

kwaliteit in alle facetten

barricade, het bemannen van een katapult of het spelen van een fluitmelodie om een bondgenoot een extra beurt te schenken.
Compleet kan en wil ik hier niet zijn, dus moet je me maar geloven als ik je vertel dat de veelzijdigheid in mogelijke acties en strategieën in Fire Emblem nog een stukje verder gaat dan in het toch al bijzonder veelzijdige Advance Wars.

BITTERE PIL

Het doel van een missie is meestal het verslaan van alle vijanden (inclusief een eindbaasje hier en daar) of het bezetten van een troon of kasteel. Als een van je leiders op het slagveld wordt verslagen, is je missie voorbij en mag je het nog een keer proberen. Wordt een van je andere eenheden verslagen, dan kun je nog wel gewoon verder spelen maar gaat dit personage wel voorgoed verloren. Soms verdwijnt er tegelijk ook nog een vriend of geliefde van het slachtoffer.
Dat is een bittere pil. Enerzijds omdat de helden tijdens de missies steeds sterker en veelzijdiger worden en je dus strijdkrachten kwijtraakt die je ook in de komende missies vast nog goed had kunnen gebruiken. Anderzijds omdat je via de verhaaltjes tussen de gevechten door zowaar een emotionele band opbouwt met je dappere onderdanen. Tenminste, als je net zo'n sentimentele lul bent als ik.

VERDIEPEN

Het fantasy-verhaal is misschien niet erg origineel, maar door de scherpe teksten en een net niet overdreven melodramatisch tintje toch nog best aangrijpend. Het gaat over de grote thema's in het genre; liefde, integriteit en loyaliteit tegenover haat, machtswellust en verraad.
Je bepaalt grotendeels zelf hoe je het spel tot je wilt nemen. Als de sfeer voor jou belangrijk is, zul je genieten van de knap geschreven dialogen, de



Het blijft een risico om een wind te laten als je aan de schijterij bent.

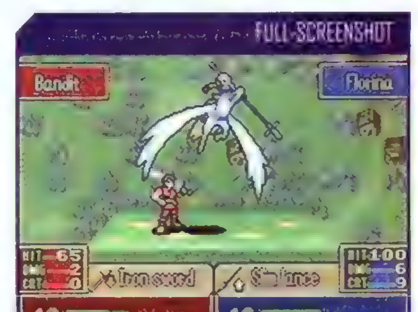


stoere gevechtsanimaties en prachtige muziek. Gaat het je puur om de strategie, dan kun je alle teksten gewoon doordrukken en de animaties en muziek uitschakelen.
Ook kun je met een grotendeels intuïtieve manier van spelen best aardige resultaten halen, terwijl de ware strategen zich kunnen verdiepen in allerlei statistieken en kanspercentages om ernaar te streven in elk gevecht het hoogst haalbare te bereiken.
Hoe je de game ook wilt spelen, Fire Emblem biedt hoogwaardige kwaliteit in alle facetten.

BOMVOL

Commercieel gezien is het eigenlijk helemaal niet zo'n goed idee van Nintendo, om een game als Fire Emblem uit te brengen. Allereerst herken je na de onvergetelijke spelervaringen in dit juweeltje de meeste andere games in het assortiment voor de GBA nog eerder als zwerfafval, geen knip voor de neus waard, laat staan 40 euro.
Daarnaast blijft het spelen met Fire Emblem zo ongelooflijk lang boeien, dat het wel eventjes kan duren voordat je de behoefte voelt eens iets anders in je mobiele speeldoos te stoppen.
Na het voltooien van het hoofdavontuur stond bij mij 21:10 uur op de teller, maar in feite was ik er veel langer mee bezig geweest. Dat komt omdat ik ook nog wel eens, een enkel keertje, 'afging', en nog veel vaker er zelf voor had gekozen een level te herstarten, bijvoorbeeld omdat een geliefd personage was gesneuveld of omdat ik nog wat extra wapens uit een level wilde meenemen.
Het uitspelen van het spel betekent overigens geenszins dat je ermee bent uitgespeeld want de game zit bomvol extra missies en uitdagingen. Zo komt er na het afronden van Eliwood's Tale niet alleen een hard mode beschikbaar, maar tevens de verhaalvariant Hector's Tale.
Ook zijn er tijdens het avontuur zo'n twintig personages optioneel aan je legertje toe te voegen door bepaalde acties op het slagveld te verrichten (bijvoorbeeld het bezoeken van een afgelegen dorpje voordat dit door de vijand in puin is gehakt), terwijl ook de verborgen winkeltjes en geheime bijmissies de herspeelwaarde verhogen.
Als je een type bent dat het leuk vindt zo'n spel helemaal binnenstebuiten te spelen, dan ben je hier wel zestig uur zoet mee. ◄

FULL-SCREENSHOT



GENRE: RPG - STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

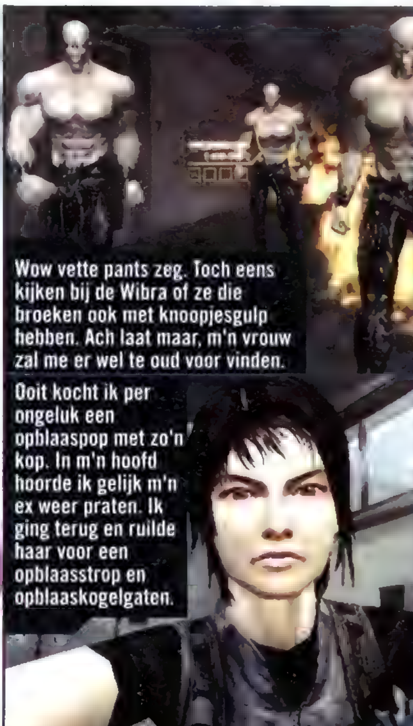
SCORE 73

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7

Tja, wat zal ik ervan zeggen. Deze game slaagt erin om fantastisch te zijn en tegelijkertijd ook verschrikkelijk kut. Dat is al een prestatie op zich, lijkt me.

BORIS





Wow vette pants zeg. Toch eens kijken bij de Wibra of ze die broeken ook met knoopjesgulp hebben. Ach laat maar, m'n vrouw zal me er wel te oud voor vinden.

Ooit kocht ik per ongeluk een opblaaspop met zo'n kop. In m'n hoofd hoorde ik gelijk m'n ex weer praten. Ik ging terug en ruilde haar voor een opblaasstrop en opblaaskogelgaten.

BREAKDOWN

Een van de meest opzienbarende Xbox games van dit jaar heeft het in zich om een sleeper hit te worden of binnen no-time in de budgetbak te verdwijnen.

Breakdown heeft alle kenmerken van een echte sleeper hit. De game kent een verhaal waar de betere science-fiction films nog een puntje aan kunnen zuigen en ook de opzienbarende first-person engine biedt fantastische beelden en een gameplay die op z'n minst als vernieuwend bestempeld mag worden. Het eerste half uur met deze game zul je ervaren als een verfrissende rit in een achtbaan waarbij het moment dat je vanuit first-person kijkt hoe je zelf in een toiletpot aan het kotsen bent, dienst doet als driedubbele looping met 300 Kilometer per uur. Het is fantastisch.
Het auto-lockon systeem werkt goed en de eerste bad guys krijgen de volle laag van je machinegeweer. Je hoeft niet moeilijk te doen met precies richten want dat doet de computer allemaal voor je.

EEN FANTASTISCH GEZICHT

De hand to hand combat in first-person werkt echt bizar goed en het ziet er zo vet uit! Jezus, ik dacht dat ik gek werd toen ik mijn eerste vijand op zijn bek stond te rammen. Wat zag dat er mooi uit.
Maar dan komt het moment waarop je twee van de moeilijkere tegenstanders tegelijk moet aanpakken. De first-person view blijkt niet goed te werken omdat je steeds weer de hoek in wordt getrapt waarna je volledig gedesoriënteerd bent. De combo's die je loslaat op je tegenstanders werken veel te langzaam en de auto-aim feature blijkt eerder een bron van ergernis dan een handig hulpmiddel.
Hoewel het verhaal hierna alleen nog maar beter wordt, zakt de gameplay steeds verder af. Er lijkt geen einde te komen aan de lange grijze gangen die saaie kantoorruimten met elkaar verbinden en de enige afwisseling die zich voordoet, is de nieuwe vrachtwagenlading met bad guys.

OPNIEUW... SPEKTAKEL

En dan is er plotseling weer een nieuw level dat voorafgegaan wordt door een schitterende openingsscène waarbij enkele spectaculaire plotwendingen worden geïntroduceerd. Geen lange gangen meer maar een prachtige open wereld waarin een beklemmende sfeer hangt.
Dan is Breakdown plotseling weer helemaal fris en nieuw en dat duurt dan net zolang totdat je weer geïrriteerd raakt door de gameplay die zichzelf de hele tijd herhaalt of het combatsysteem dat je weer eens in de steek laat.
Naarmate je verder speelt, zien de gangen er ook weer allemaal hetzelfde uit en de graphics worden ook allemaal wat grijzer, of lijkt het alleen maar zo? Breakdown valt in herhaling en het enige dat afwisseling biedt, is het fantastische verhaal. Of had ik al gezegd dat dat echt heel erg goed is?

THE FEW, THE PROUD

Je zult wel even bezig zijn om deze game uit te spelen maar aan het eind van het spel, zal er één gedachte overheersen; er moet een vervolg op deze game komen. De fouten in de gameplay moeten glad gestreken worden en Namco verdient een tweede kans om van Breakdown een franchise te maken die net zo sterk is als de Resident Evil serie.
Tot het zover is kan ik alle gamers die zich snel irriteren aan een falend en frustrerend combatsysteem aanraden om deze game te laten voor wat het is. Niemand zit te wachten op een boel frustratie voor een boel geld.
Maar de hardcore gamer die alles gespeeld moet hebben en een flinke portie frustratie opvreet alsof het een bord cornflakes is, zal zich niet vervelen bij het spelen van Breakdown. Dus mocht je denken dat je het aankan dan zal deze game je aan het einde van de rit achterlaten met een glimlach op je gezicht en een gevoel van trots in je broek. Alleen voor echte kerels dus.



"Verdomme, hebben die rotjongens van het lab weer zoutzuur in m'n koffie gedaan!"

"AAN HET EIND VAN HET SPEL, ZAL ER ÉÉN GEDACHTE OVERHEERSEN; ER MOET EEN VERVOLG OP DEZE GAME KOMEN."

FULL-SCREENSHOT



GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

JAN

GRAPHICS 9 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 7 | 77 SCORE

Syberia II haalt zeker niet het niveau van haar majestueuze voorganger. Het is nog altijd een sfeervol adventure maar hier had meer ingezeten.



"Sinds mijn jeugd hoor ik al 'zorg dat je tot op de tanden bewapend bent'. Je zou kunnen zeggen dat het van m'n mamoet."

Syberia verscheen in 2002 voor PC en was voor mij een van dé games van dat jaar. Nu is er het vervolg en tevens het einde van het magische tweeluik rondom Kate en de geheimzinnige automatons.

Het sprankelende point-and-click adventure Syberia had zoveel stijl, diepgang en plot dat ik het iedereen die van adventures houdt tot op de dag van vandaag vurig aanraad. Het spel werd dan ook niet voor niets door verschillende toonaangevende media als Adventure Game of the Year 2002 uitgeroepen.

Ik verlangde dan ook hevig naar dit tweede deel. Het beantwoorden van de openstaande vragen, de verdere ontrafeling van het plot, de voortgang van de karakteropbouw van de hoofdpersonen Hans, Kate en automaton Oscar, de sprookjesachtige settings...Vol overgave stortte ik me dus op Syberia II.

SNEEUW & IJS

Een korte re-cap; in deel 1 verandert het leven van advocate Kate van de een op de andere dag. In plaats van een deal te sluiten rond een fabriek van automatons (een soort robots met een eeuwig draaiend mechaniek) voor een speelgoedfirma, volgt ze de oude man Hans Voralberg naar het besneeuwde Syberia op zoek naar het verloren land van de mammoeten.

Deel 2 gaat verder waar deel 1 ophield; in de grote clockwork trein. De settings zijn eenzijdiger geworden omdat je voornamelijk ronddoolt in besneeuwde dorpjes, over ijzige bergkliffen en door hagelwitte landschappen. Dat heeft Mirocroids er niet van weerhouden wederom op het gebied van artwork alles uit de kast te halen. Het spel blinkt weer uit in die typische, magische Syberia stijl. Spelers van het vorige deel zullen direct begrijpen wat ik bedoel.

MINDER ZEGGINGSKRACHT

Helaas is die magie niet aanwezig bij de uitdieping van de karakters. Sterker, Kate verliest veel aan zeggingskracht in deel 2. Haar motivaties worden niet duidelijk en de connectie die Kate voelt met Hans of de mammoeten lijkt soms totaal verdwenen.

Voor iemand die alles opgeeft en haar oude leven achter zich laat, toont ze weinig compassie en hebben de schrijvers haar niet genoeg uitgediept. De emotionele band die je met de hoofdpersoon kreeg in deel 1, is hier veel minder voelbaar. Voor een deel geldt dit ook voor Hans Voralberg die eerder als een oude, seniele lastpak in beeld wordt gebracht dan iemand die zijn dromen in vervulling wil zien gaan.

Daarnaast komt hij in allerlei onhandige situaties terecht die geforceerd het plot vooruit stuwen met bijbehorende puzzels.

Puzzels die op zichzelf aardig in elkaar steken. Het niveau ligt een tandje hoger waarbij aangetekend moet worden dat je af en toe ouderwets moet pixel hunten omdat je sommige voorwerpen anders zeker zal gaan missen. En dat heeft een spel van dit kaliber niet nodig.

> "HET IS JAMMER DAT SYBERIA II NIET DAT GEWORDEN IS WAT HET HAD KUNNEN ZIJN."

DRUK?

Het is jammer dat Syberia II niet dat geworden is wat het had kunnen zijn. Mirocroids zit in zwaar weer en het lijkt erop alsof de makers onder grote druk stonden. Te veel inconsequenties en open gaten maken dat Syberia II gewoon niet kan tippen aan haar voorganger. Los daarvan is dit nog wel steeds een puik adventure dat andere spellen in het genre naar de kroon steekt. ◄



Kijk dat heeft ze geleerd uit deel 1: achteruit inparkeren...

ADVENTURES UITSTERVENDE?

Binnen een jaar tijd zette LucasArts de bijl in Sam & Max 2 en Full Throttle 2. Als de oervader van het point and click adventure al geen heil meer ziet in het genre, wat moeten andere ontwikkelaars dan? Alleen de surrealistische psychedelische Myst spelletjes lijken nog aan te slaan.

Het genre heeft nog één troef achter de hand: Leisure Suit Larry Magna Cum Laude. Als Sierra erin slaagt die old skool serie opnieuw leven in te blazen, wie weet wat voor injectie dat teweeg brengt...



SYBERIA II

Zo'n poster hadden we 30 jaar geleden thuis bij de eethoek hangen.

Dit lijkt nog 't meest op het zoeken naar een slaapplaats in Peking Express (Opvolger van Expeditie Robinson, je weet toch?).



MICROIDS • ATARI • TEL: 040-2393580 • HTTP://SYBERIA2-GAME.COM

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 79 — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7

Al voelt het ontbreken van het officiële Nederlands elftal als een gemis, dat neemt niet weg dat EURO 2004 een flinke verbetering is ten opzichte van FIFA 2004.







Na het zien van deze screen heeft de FIOD een onderzoek ingesteld naar Del Piero. Het zwarte geld steekt inderdaad gewoon uit z'n broekzak.



Nooit geweten dat bij leren de balzak op navelhoogte zit.

UEFA EURO 2004

Het is een tijd geleden dat een EK of WK gepaard ging met een goede footiegame. Wellicht dat EA daar dit jaar verandering in kan brengen.

Het EK komt eraan en dus is het niet meer dan logisch dat er ook een bijbehorende footiegame op de markt gebracht wordt. Wel, ik moet zeggen dat EA UK (EA Canada hield een oogje in 't zeil; die gasten zijn druk bezig met FIFA 2005) goed werk verricht heeft. De game speelt een stuk lekkerder dan de voorgaande FIFA-games, niet in de laatste plaats doordat de gameplay en speleranimaties een stuk vloeiender verlopen.

> "HET BEGINT ER NU TOCH EINDELIJK OP TE LIJKEN DAT EA DE JUISTE WEG INGESLAGEN IS."

Je zult nog steeds veel moeten sprinten om wat meer tempo in de wedstrijd te krijgen maar de bal gaat in ieder geval sneller rond dan in de laatste FIFA-games het geval was.

UITGEBREIDER

Tevens is er meer diepgang dankzij uitgebreidere manager opties (je begint in de voorbereiding met veertig spelers waaruit je vlak voor het grote toernooi een definitieve selectie moet maken), de aanwezigheid van moraal bij de spelers en de implementatie van een aantal nieuwe, uiterst bruikbare moves zoals de lob, enkele nuttige kapbewegingen en de mogelijkheid een vroege voorzet te geven. Hierdoor hoef je niet perse tot de achterlijn te sprinten maar kun je al aan de rand van het strafschopgebied voorzetten.

DROLLENVANGER

Naast het toernooi zelf kun je ook kwalificatieronden spelen en zijn er wat extraatjes toegevoegd, waaronder de mogelijkheid om je eigen sterrenteam te bouwen en bepaalde scenario's te spelen. Hierdoor blijft de game een stuk langer houdbaar. Opvallend is ook dat de A.I. van zowel medespelers als tegenstanders is verbeterd. Spelers doen nog steeds niet altijd wat je wilt maar ze bewegen zich een stuk realistischer over het veld dan voorheen. De looplijnen zijn beter uitgewerkt, passes zijn beter verzorgd en ook de keepers reageren een stuk realistischer, al (dus?) blijft Barthez een drollenvanger.

Het begint er nu toch eindelijk op te lijken dat EA de juiste weg ingeslagen is en kwalitatief gezien steeds dichter bij de footiegame van Konami komt.



Zelfs Beckham zit er weleens naast. Dat werd ook bevestigd door één van z'n vriendinnen (met pijnlijk gezicht).



Effe dimmen jongens; Edman heeft altijd gelijk!



EEN EK-GAME ZONDER ORANJE...



EA heeft licentiedeals kunnen afsluiten met alle teams die op het EK spelen... op Nederland na. Bij een licentiedeal betaalt partij A bedrag X om de namen en beeltenissen van partij B te mogen gebruiken. En helaas wilde bepaalde types in Oranje een flinke portie dough meer dan de rest van Europa.

Lekker dan, want even de juiste namen editen is er in het spel niet bij. Kan namelijk niet. Ja, misschien bij de PC-versie, als je de boel hackt. En dus speel je met gasten die totaal niet lijken en Ned 12 en Ned 27 heten. EA heeft er nog over gedacht om ze 'eikel', 'geldwolf' en 'gigalooser' te noemen, maar dat was juridisch gezien ietwat onverstandig. Ook het inmiddels ingeburgerde 'Kluibaard' en 'Van Mistelpooy' konden niet door de beugel. Ik vind het allemaal diep triest. Ik wil niet weten wie hier de hand in heeft gehad (zaakwaarnemer Rob Cohen, zo gaan de geruchten - Red.), maar je gaat in mijn ogen gewoon gigantisch af als je als enige team vanwege geld niet in zo'n super populaire game zit. Sukkels zijn het!

GENRE: SPORT • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GAMEPLAY 8

n als strategie/sim

74 SCORE



LORDS OF THE REALM III

Maar liefst zeven(!) jaar na deel 2 verschijnt eindelijk het derde deel in de Lord of the Realms serie. En hij gaat meteen de budgetbak in. Huh?

Ontwikkelaar Impressions is als hofleverancier van Sierra bekend geworden door de Caesar serie en boekte daarna successen met Pharaoh en Zeus. De Lord of the Realms serie is minder bekend bij het grote publiek maar heeft zijn plaatsje in de gamegeschiedenis zeker verdiend.
Vooral deel 2 had vernieuwende elementen en ik weet zeker dat de mannen van de Total War serie behoorlijk wat van LotR 2 hebben opgepikt; de combi tussen turn-based plannen en real-time battelen bijvoorbeeld. Inmiddels is het Impressions zelf die volgzaam is. Games als Praetorians, Stronghold en Medieval Total War zijn de makers niet ontgaan en dus is deel 3 ook in 3D en schuift het richting die be-

hien dat
oor een in-
geen 25
uime dertig
te deal.

incies
urn-based,
Dat is
t je minder
mutselin-
ge het feit
t knokken

ovincie is
dan heb je
Toch kun-
ncies aan-
r je macht
gebied toch kan afnemen. Opletten dus.
Je stelt per gebied verschillende leiders aan. Deze leiders zijn een soort adviseurs die veel zaakjes regelen. Ze hebben zelf verschillende plus- en minpunten en dat heeft weer invloed op het verloop van het spel. Denk hierbij aan kenmerken als dapperheid, eer en geloof.

"OVERBEKENDE MAAR PLEZIERIGE GAMEPLAY VOOR STRATEGEN DIE ER GEEN GENOEG VAN KUNNEN KRIJGEN."

BESTORM & CONQUER

De meeste fun ligt natuurlijk bij de battles en dan vooral bij het bestormen van kastelen. Je kunt geen individuele soldaten besturen maar wel squads, geleid door een elite unit. Het wordt pas echt leuk als je met grote legers zij aan zij knokt waarbij de mannetjes achteraan soms wat terughoudend zijn. Ze lijken niet in staat om hun maten te passeren en de vijand vanuit een andere positie te benaderen zolang ze nog in een bepaalde formatie staan. Wisselen tussen formaties is dus noodzakelijk.
De bestormingen van de kastelen is extra leuk omdat je ladders, stormrammen, siege towers en katapulten inzet. Het wordt nooit zo cool en bruut als bij het recentelijk verschenen Castle Strike maar fun blijft het. Jammer is dat de mannetjes die je siege wapens voortduwen, ogen als vierkante worstenbroodjes en ook de levels komen nogal bleekjes over. De animaties van rokende rotsblokken, het afvuren van de katapulten of een charge move van je ruiters te paard mogen er dan wel weer zijn.
Kortom; overbekende maar plezierige gameplay voor strategen die er geen genoeg van kunnen krijgen. Ook leuk voor gamers die zich afvragen hoe Defender of the Crown er uit zou zien als het een RTS was...


Bedrogen echtgenoten verzamelden zich toen ze hoorden dat de beroemde (midden)veldheer Sir David McBekham elk moment per poshkoets kon arriveren.


Nu ik zie dat die strijdende mannen in weer en wind korte rokjes droegen, begrijp ik waar de naam kruistocht vandaan komt.


Doooooooh! Dat spul mag je helemaal niet weggooien. Voor klein chemisch afval moet je de gemeente bellen of een afspraak maken met de chemokar.

KASTELEN EDITOR

Je hoeft je sowieso niet te vervelen met LotR III. Het spel biedt in single- en multiplayer uren gameplay. Wil je toch nog meer dan kun je van www.lordsoftherealm.com een heuse kastelen editor gratis downloaden. Je kunt hiermee je eigen burchten en kastelen bouwen die je daarna in singleplayer scenario's en multiplayer games kan importeren. Een leuk extraatje.

FULL-SCREENSHOT



IMPRESSIONS • SIERRA • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951254 • WWW.LORDSOFTHEREALM.COM GENRE: RTS - SIM • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

PLAYSTATION 2

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

Leuk als je op zoek bent naar een oppervlakkige four-player fightinggame of maar geen genoeg krijgt van de Onimusha franchise. Close… but no cigar.

STEVEN



Net zoals iemand met hoogtevrees het gevoel heeft dat ie móet springen, hebben sommige vrouwen in 't heetst van de strijd de behoefte zichzelf neer te steken.

"Ja natuurlijk staat dat snollerig! Ik heb dat ook voor je gekocht om over een spijkerbroek of zo aan te trekken!"



Dat heeft ie afgekeken van die goal van Ibrahimovic tegen AZ 28 maart jl.

In mijn preview van Onimusha Blade Warriors vorige maand was ik redelijk enthousiast. Ik zag het dan ook rooskleurig in voor deze titel, maar ik ben bang dat ik een beetje op mijn woorden terug moet komen.*

Als je erg uitkijkt naar deze titel hoef je niet meteen te schrikken hoor, het is zeker geen ramp geworden. Toch kan ik alvast vertellen dat Blade Warriors de nodige diepgang en glans mist om echt indruk te maken. Van een game met de Onimusha naam verwacht je tenslotte ook wel het een en ander.

Met het concept is op zich niets mis. Je neemt een aantal personages uit de vorige Onimusha games en brengt die samen in een iets minder serieuze multiplayer fightinggame, waar je elkaar met behulp van de Multitap met z'n vieren tegelijk te lijf kan gaan.

Met minder serieus bedoel ik dat de gevechten minder diepgang hebben en er grappige elementen in zijn verwerkt. Zo laten verslagen vijanden powerups vallen en kom je schatkisten tegen die items bevatten, zoals Bomberman-achtige bommen en mitrailleurs. Ook magische aanvallen of items die de vijand weerloos maken zijn aanwezig.

De levels zelf verschillen redelijk qua design en bestaan ieder uit verschillende lagen, waar je met gemak tussen heen en weer kan springen. Dit zorgt voor een licht vleugje strategie.

> "WAT DEZE GAME DOET, DOET HET GOED. JAMMER ALLEEN DAT HET NIET ZO HEEL VEEL DOET."

ORBS

Tot de aanvalsmogelijkheden behoren simpele combo's, een trapaanval en enkele specials. Verder heb je een double jump, een verdediging en kan je souls en andere orbs opzuigen. Laatstgenoemde orbs hebben de nodige positieve uitwerkingen, die met name in de Story mode interessant zijn. Daar kan je namelijk een luchtig verhaal volgen, dat met simpele cut-scenes wordt verteld, om zo jouw gekozen personages sterker te maken.

Op drie gebieden is jouw held te verbeteren dankzij verzamelde orbs. Deze kan je dan vervolgens weer gebruiken in de multiplayer mode. Hoewel de personages waar je dit mee kan doen uiterlijk behoorlijk verschillen, is er in de praktijk weinig variatie binnen het kleurrijke gezelschap. Wel is de stijl van alle types en omgevingen erg stoer, maar ja; dat hele Japanse gebeuren is nou eenmaal mijn ding.

Het ziet er allemaal ook zeker niet slecht uit, maar de grafische grootsheid van de Onimusha trilogie wordt nergens geëvenaard.

TE WEINIG

Alle aanwezige elementen in Blade Warriors zijn dus best goed uitgewerkt, het zijn er alleen iets te weinig.

Tijdens het spelen van deze spin-off doet alles vermoeden dat het overgrote deel van de aandacht en het budget naar Onimusha 3 is gegaan. De Onimusha trilogie is dan ook van een niveau waar deze Blade Warriors niet aan kan tippen.

Daar komt ook nog eens bij dat zo gauw ik een zwaard in mijn klauwen heb en er ninja's en samurai's op me afstormen, ik tegenwoordig Ninja Gaiden flashbacks krijg. Ik weet dat dit een compleet ander type spel is maar de lat qua kwaliteit in zijn algemeenheid is voor mij persoonlijk een stuk hoger gelegd en daar reken ik Blade Warriors op af.

Nogmaals, Blade Warriors is geen slechte game; wat deze game doet, doet het goed. Jammer alleen dat het niet zo heel veel doet.

FULL-SCREENSHOT



CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GENRE: ACTIE • FIGHTING • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

SONY'S SUPERTRIO

Jak 3 / Ratchet & Clank 3 / The Getaway 2

Wat is er nóg leuker dan op een perstrip gaan? Samen met een van je collega's op perstrip gaan natuurlijk! Het kwam dan ook mooi uit dat ik samen met mijn gewaardeerde mede-nerd Jan naar Londen vloog om daar een aantal naderende PS2-titels te checken. De twee populairste (en beste?) PS2 platformers worden beide binnenkort voorzien van een derde deel. We hebben het vanzelfsprekend over de nieuwe games van twee bekende duo's: Jak en Daxter, en Ratchet en Clank. Nu is het natuurlijk niet zo heel verwonderlijk dat er een Jak 3 en Ratchet & Clank 3 aan komt, maar ik had ze eerlijk gezegd nog niet zo snel verwacht. Is dit een schoolvoorbeeld van uitmelken? Voordat we (Jan en ik dus) daarop ingaan eerst tijd voor die andere game die we hebben gechecked... The Getaway 2.

STEVEN







THE GETAWAY 2

Het eerste deel van de Britse gangstergame The Getaway was destijds een ambitieus project, maar schoot vooral op één gebied te kort... de speelbaarheid.

Ondanks een besturing die veel te wensen over liet, viel The Getaway bij velen in de smaak. Dit had de game voornamelijk te danken aan het op een filmachtige manier vertelde verhaal met stoere cut-scenes en goede voice-acting.
Het hele filmeffect werd nog verder versterkt door de afwezigheid van displays op het scherm. Weg meter voor je health, geen symbool voor welk wapen je gebruikt of hoeveel kogels je nog hebt, maar een volledig 'leeg' beeldscherm. Een keus die niet door iedereen gewaardeerd werd.



SOEPEL EN VLOEIEND

Toch heeft London Studio ervoor gekozen het lege scherm te behouden, dus reken wederom op het herstellen van je onzichtbare levensmeter tijdens het 'uitrusten'. Dit spontaan wegtrekken van bloedvlekken met flink wat gehijg was gelukkig ook niet het grootste probleem van deel één, dat was de playability. Aan dit element is dan ook de nodige aandacht besteed.
Alle personages zijn met een nieuw motion capturing proces vastgelegd, waardoor de animaties er heel soepel en vloeiend uitzien. Springen gebeurt automatisch (denk hierbij aan de 3D Zelda games) en ook het vechten en schieten is aangepast. Ditmaal zijn deze acties niet alleen aan enkele knoppen gekoppeld, maar speelt de rechter analoge knuppel eveneens een rol. Op deze manier kan je bepalen op welke hoogte je klappen aankomen.

VOERTUIGEN

Een ander aspect waar veel tijd aan wordt besteed zijn de voertuigen. Ditmaal zijn er aanzienlijk meer auto's te vinden en krijgen ze gezelschap van gemotoriseerde tweewielers. Hé, welke andere spelreeks met misdaadthema had ook een vervolg waarin opeens motors werden geïntroduceerd? Hmmm, laat maar... ik ga er niet opkomen.
Los van het indrukwekkende en nog steeds groeiende assortiment, is met name de physics engine erg stoer. De twee wielen bewegen perfect onafhankelijk van elkaar en een foute landing of hoge stoep lanceert je zonder pardon de lucht in.
Een laatste en niet geheel onbelangrijk detail is de grafische verbetering ten opzichte van deel één. Alle voertuigen, zijn veel gedetailleerder en voorzien van een uitgebreider schademodel. Ook Londen - waar het geheel zich wederom afspeelt - ziet er scherper uit en biedt nieuwe omgevingen.

SFEER

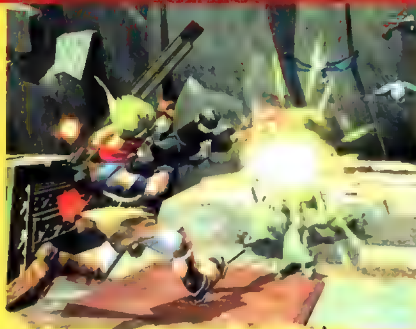
Het eerste deel van The Getaway was zo'n spel dat je ondanks de tekortkomingen helemaal te gek vond, of het liefst zo snel mogelijk wegspoelde met iets speelbaars zoals Jak and Daxter. Ik hoorde persoonlijk bij laatstgenoemde groep maar ik moet zeggen dat dit tweede deel mij zelfs in dit vroege stadium al veel meer aanspreekt dan deel 1 ooit gedaan heeft.



JAK 3



Deel één van Jak and Daxter was een lekkere traditionele platformer, terwijl het tweede deel meer overeenkomsten vertoonde met een action/adventure. De overeenkomst tussen deze twee games was de hoogstaande kwaliteit, een eigenschap waarvan ik nu al durf te zeggen dat die ook in dit derde deel in ruime mate aanwezig is.



Het verschil tussen dit nieuwe deel en diens voorganger is minder groot dan het verschil tussen de eerste twee delen, zowel wat betreft het verhaal als de gameplay.
Het kwaad dat in het vorige deel Haven City bedreigde blijkt helemaal niet te zijn uitgeroeid, wat alsnog de vernietiging van de stad tot gevolg heeft. Dit komt het imago van de met Dark Eco doordrenkte Jak niet ten goede en onze held wordt verbannen naar The Wasteland. Dit enorm uitgestrekte woestijnlandschap dient als basis voor jouw reizen en laat goed zien op welke gebieden de engine is verbeterd.
De draw distance is indrukwekkend en hoe ver je ook kijkt (en geloof me, je kan ver kijken), er is geen pop-up te bekennen. Deze stoffige omgeving is dan ook maar liefst vijf maal zo groot als Haven City, waar je uiteindelijk ook weer belandt. Door de vernietiging ligt deze stad er echter compleet anders bij, een creatieve oplossing om het verwarrende stadsontwerp van deel 2 te verhelpen. De omgevingen hebben ook een iets andere sfeer; de sci-fi stijl is minder duister en meer apocalyptisch à la Mad Max.





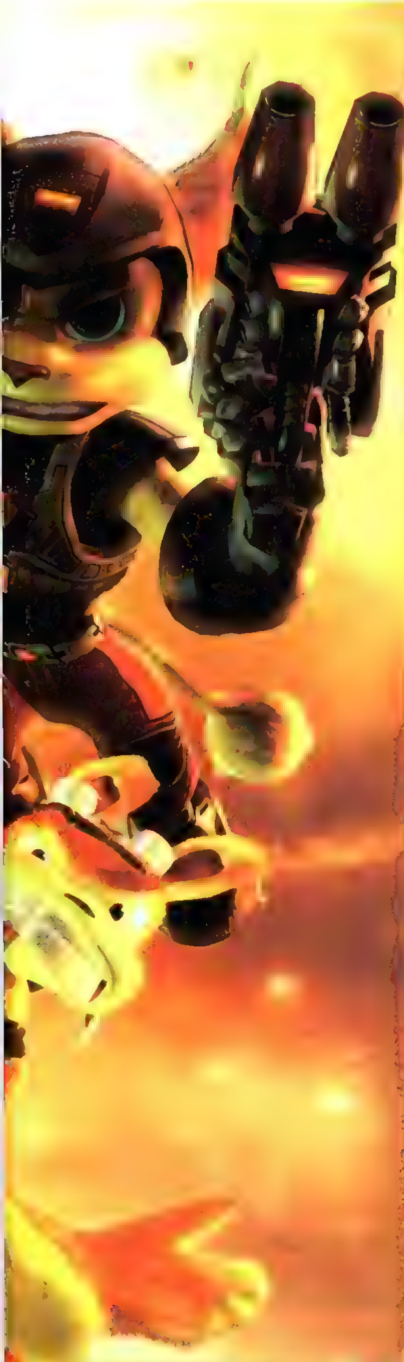
TWISTED METAL

Op een soortgelijke manier als in Jak II kun je van verschillende personages opdrachten aannemen, en oriënteer je jezelf ook nu weer met een vrijwel identieke radar.
Dit derde deel zet eveneens de action/adventure stijl van het vorige deel keihard voort. Zo variëren de missies weer tussen spring, knal en voertuigactie.
Nu klinkt dit allemaal als een directe kopie van de gameplay uit deel twee maar als je wat beter kijkt vind je de nodige verschillen. Om jezelf over The Wasteland te verplaatsen staan er bijvoorbeeld meerdere dope buggy's voor je klaar, met ieder een ander rijgedrag. Dit levert stoere autogevechten op zoals in Twisted Metal, maar dan met goede besturing.
Het vuurwapengeweld is meer uitgediept dankzij extra powerlevels, waarmee je de vier wapenstanden kan uitbreiden. Het springwerk en beuken is eveneens doorgeëvolueerd, dankzij de tegenpool van de Dark Jak vorm; Light Jak. Terwijl de invloed van de Dark Eco Jak extra aanvallen geeft, voorziet zijn nieuwe vorm hem voornamelijk van bewegingen zoals vliegen met energievleugels.

LAATSTE DEEL?

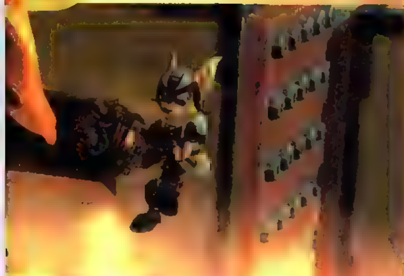
Meer, meer, en meer dus én alle toevoegingen zijn minstens van hetzelfde niveau als de elementen uit de eerste twee delen, dus we mogen niet klagen.
Naughty Dog belooft overigens met dit deel de trilogie af te ronden. Toch kon Evan Wells (de Game Director) mij niet met honderd procent zekerheid zeggen dat we Jak hierna nooit meer zullen terugzien (wat... PSP?). Oh ja, en Jak heeft weer kort haar.

RATCHET & CLANK 3



En hier neem ik (Jan) het over van Steven met Ratchet & Clank dat in 2002 zorgde voor een frisse wind in het platformgenre door iets nieuws te introduceren: maffe en compleet over the top wapens.

Mede door de waanzinnige wapens kreeg Ratchet & Clank iets van een arcade shooter zonder de traditionele platformelementen overboord te gooien. Ratchet & Clank 2 verbeterde het idee een jaar later en weer een jaar later is nummer drie alweer in de maak.
Grappig is dat de game begint met een filmpje waarbij robotje Clank zijn eigen TV-show heeft en daar schittert als Secret Agent Clank. Ratchet is daarbij het hulpje van Clank en dat zint hem totaal niet. Onze schietgrage Ratchet is dan ook opgelucht als er in 'het echte leven' een of andere gek zijn opwachting maakt.
Een kwade Dr. wil alle levende organismen uitroeien en vervangen door robots. Daarbij roept hij de hulp in van vreselijk domme aliens die zichzelf en al het andere dat leeft, mogen uitroeien.



GESTOORD

Ratchet & Clank gaan dus weer op avontuur. Daarbij krijgen de groteske wapens en gadgets van Ratchet weer een speciale rol. Deze keer kun je tijdens het spel je wapen vier keer upgraden. Je hoeft dus niet eerst de game uit te spelen, te herstarten en dan de nieuwe upgrade te halen; nee, tijdens de eerste complete speelronde kun je je wapens al naar vier sterkteniveaus tillen.
Die wapens zijn weer compleet gestoord. Zo kun je met de Infector vijanden infecteren zodat ze elkaar gaan aanvallen. En met een ander wapen kun je een lichtstraal ombuigen om spiegels te reflecteren (een variant op een overbekende puzzel) maar je kan de straal ook gebruiken om je vijanden te roosteren.



MEER VAN HETZELFDE

Net als bij Jak 3 staat de engine van Ratchet & Clank 3 weer als een huis en kenmerkt het spel zich door een rijk kleurenpalet en tal van details. De levels zijn bijkans nog groter en uitgebreider en de werelden zien er gewoonweg waanzinnig mooi uit.
Als je de kwaliteit ziet - de soepele besturing, de graphics en de gameplay mogelijkheden - dan kun je niets ander dan concluderen dat Insomniac bruist van het talent. Al moet ook hier gezegd worden dat, net als bij Jak 3, het wel heel erg voelt als meer van hetzelfde. Maar ja, ik denk dat Ratchet & Clank fans daar niet om zullen malen.

ONLINE

Ratchet & Clank 3 heeft in ieder geval één compleet nieuw aspect: multiplayer en online gameplay. Leuk was het zeker om vier tegen vier via een netwerk cartoonesk tegen elkaar te knallen. Voertuigjes, kanonnen en powerups liggen her en der in verschillende maps waarbij team rood de basis van team blauw moet veroveren door de verdediging-turrets kapot te knallen. Team blauw moet het tegenovergestelde bewerkstelligen.
Vooralsnog denk ik niet dat deze online mode Socom 2 zal verdrijven van de nr. 1 plaats van het PlayStation 2 Network gaming maar een leuke aanvulling lijkt het wel te worden. De multiplayer mode zal ook via four-player splitscreen te spelen zijn.



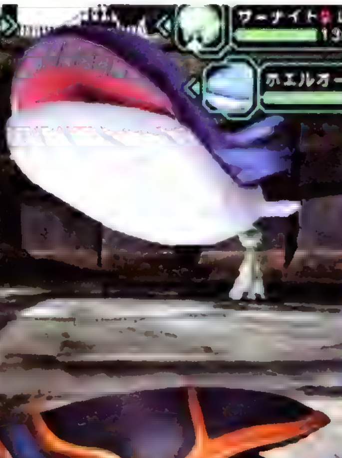
MAKKELIJKE VERVOLGEN?

Het uitbrengen van sequels wordt vaak gezien als het kiezen voor de makkelijke weg. De ontwikkelaar kan immers voortborduren op personages, gameplay elementen en de verhaallijn uit voorgaande delen, wat de nodige productiekosten bespaart, maar als het goed is moet dit worden gecompenseerd met o.a. extra's, vernieuwingen en uitbreidingen en dat is lang niet altijd het geval.
Als je echter kijkt hoeveel tijd en energie er in de drie op deze pagina's besproken vervolgen wordt gestoken, kun je niet anders dan constateren dat hier allesbehalve voor de makkelijke weg is gekozen. Ennuuh, als je avondeten je smaakt, schep je toch ook nog een tweede (en derde) keer op!



SCORE **70** | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Met een beetje meer moeite en een wat minder commerciële insteek had Nintendo hiervan een topper kunnen maken.


"Hé, ken jij het verschil tussen een walvis en een potvis? Nou, een potvis kan niet op de wal en een walvis... Shit die klopt niet helemaal."


"Ik had 't kunnen weten. Ik hoorde die monteurs ook al zo lachen toen ze zeiden 'vier nieuwe bandjes, gaan we regelen moppie'."


Complimenten voor de game-engine. Zulke ronde banden heb ik in een racegame op de Cube nog nooit gezien.



Ja nu zie ik 't ook.. 't is de opa van Pikachu!


Inkoppertje: nou dat gaat hart tegen hart.

De opvolger van Pokémon Stadium! De eerste échte Pokémon-game voor de GameCube! De allereerste Pokémon-RPG in kleurrijk 3D! Kan het ons allemaal nog wel boeien?

De wereldvreemde insectenverzamelaar Satoshi Tajiri heeft waarschijnlijk slechts deels bewust een wereld geschapen waarvan de wortelen reiken tot in archaïsche natuurreligies en archetypische heldenverhalen.

Deze wereld kwam in 1996 tot leven in het Game Boy-spel Pokémon. Het is een wereld waarin ogenschijnlijk doodnormale jongens en meisjes elementaire monsters en natuurgeesten bij zich dragen. Ze hebben het vermogen deze wonderwezens te bedwingen om hun magische energie te benutten in de strijd tegen het kwaad.

Het doet denken aan het oude Japanse Shinto-geloof, waarin de Kami bepaalde hulpdieren met bovennatuurlijke krachten voor hun doelen aanwendden. Het idee om elementen als vuur, water en rots door dierlijke en bovenmenselijke wezens te personifiëren is ook niet direct aan het brein van Tajiri ontsproten, je moet bijna moeite doen er géén voorbeelden van te vinden bij het doorbladeren van een mythologieboek.

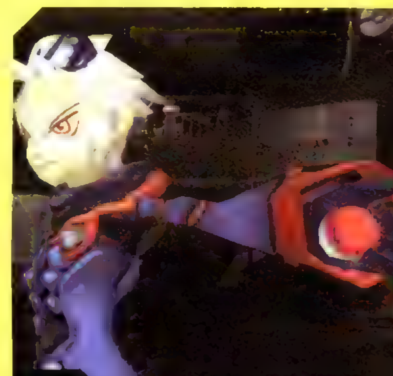
In een wereld waarin mensen zonder mythen, religie en rituelen moeten leven, is een fenomeen als Pokémon voor velen van hen een verademing. Ik ben daar één van.

TWEE-TEGEN-TWEE

In het Game Boy-spel kon ik zelf de rol van een Pokémon-held aannemen, daarbij aangemoedigd door de tekenfilmserie en het ruilkaartenspel.

Ik zwierf door een uitgestrekte wereld vol bossen, meren en bergen, vastbesloten elke uithoek ervan te verkennen. Op zoek naar wilde Pokémon, Gotta Catch'em All. Na het vangen moest ik de Pokémon trainen om ze steeds krachtiger te maken en zelfs te laten evolueren in hogere vormen. Dit trainen deed ik door ze tegen andere Pokémon te laten vechten. Het zijn deze gevechten waar het in Pokémon Colosseum allemaal om draait.

Naast het sterke verhaal, het verzamelaspect en de sociale bijverschijnselen, zijn ook deze gevechten een onmisbaar ingrediënt van de magische Pokémon-formule. Door de vele verschillende soorten (zeventien inmiddels) en sterk uiteenlopende kwaliteiten van de wonderwezens, ontstaat meters strategische diepgang waarbij winst of verlies volledig afhankelijk is van de Pokémon-kennis en het tactisch inzicht van de speler.


"Hooggeëerd publiek, uw aandacht voor de truc met het verdwenen balletje. U ziet, niets in de mouw van m'n jas...."

GENRE: RPG - STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW



POKÉMON COLOSSEUM



Behoorlijk toffe game commercieel uitgebuit

In de GBA-titels Ruby en Sapphire konden trainers al even kennismaken met de soms heerlijk complexe twee-tegen-twee gevechten die een groot deel van de Colosseum-ervaring uitmaken.

HARTEN

Al sinds de eerste Pokémon-game dromen spelers ervan het RPG-achtige avontuur eens in kleurrijk 3D te mogen genieten en in Colosseum wordt die droom werkelijkheid. Het belangrijkste speltype is de Story mode, waarin de speler aan de hand van een verhaal door steden, grotten en bossen trekt om zowel de wereld als een flink aantal Pokémon voor een duister lot te behoeden. Een schimmige organisatie heeft namelijk een manier gevonden om de harten van Pokémon te sluiten.

Het is jouw taak deze zogenaamde Shadow Pokémon tijdens gevechten van hun trainers te jatten en ze daarna met geduld en vertrouwen voor je te winnen. Zo bereik je hun harten, waardoor ze hun oorspronkelijke soortnaam en moves weer terugkrijgen.

BEPERKTER

Geen wilde Pokémon dus dit keer, en helaas ook geen uitgestrekte wereld waarin je kunt gaan waar je wilt. De spelwereld bestaat dit keer uit een plattegrond die toegang geeft tot ruime, levelachtige 3D-locaties. Hierin volgt de camera de held schuin van bovenaf zonder roteerbaar te zijn, een beetje zoals in Luigi's Mansion.

Mede door de lineaire, grotendeels op de genoemde dubbelgevechten gebaseerde speelstijl, is de schaal van het avontuur beperkter dan die van de mobiele 2D-versies. Dat neemt niet weg dat er nog steeds sprake is van een fors avontuur, je bent er wel een uur of twintig zoet mee.

Jammer dat er niet wat meer en beter uitgewerkte puzzels en/of bijmissies in zitten. Deze hadden de speeltijd niet alleen aanzienlijk kunnen rekken, ook het gevoel werkelijk op avontuur te zijn was erdoor gevoed. De avontuurlijk aspecten zijn nu niet veel meer dan een omlijsting van de gevechten geworden.

> "VERVELEND EN VERBAZINGWEKKEND DAT JE BIJ DE BATTLE MODE VOOR ELKE EXTRA SPELER EEN GBA AAN DE CUBE MOET KOPPELEN."

STRIJDLUSTIG

Spelers die in 1998, tijdens de hoogtijdagen van de Pokémon-gekte, twaalf jaar oud waren, mogen nu autorijden en seksfilms kijken. Het Pokémon-publiek is ouder geworden en het lijkt alsof Nintendo in Pokémon Colosseum heeft geprobeerd de wereld van Pokémon een beetje te laten meegroeien.

Zo is de held van het verhaal niet langer het braafste jongetje van de klas, maar iemand van wie je eerder zou verwachten dat ie een aantal guns mee naar school brengt om zijn gezag te doen gelden. Lange regenjas, strijdlustige streep over zijn kop, laat niet met zich fucken.

Hij scheurt tussen de levels heen en weer op een soort opgefokte Harley, maar dan zonder voorwiel. Achterop zit een chick die wel weer wat Misty-achtige trekjes vertoont, maar dat vond ik stiekem toch al best een geil wijf, dus dat geeft niet.

Je begint het spel niet met Pikachu maar met twee van de stoerdere Pokémon; Espeon en Umbreon. Net als de 384(!) andere Pokémon in de game zijn deze beestjes stijlvol en overtuigend geanimeerd en knallen hun special moves op spectaculaire wijze door de arena, echt een genot om naar te kijken. De omgevingen zijn ook best het aanzien waard. Ze zijn wat duisterder getint dan je zou verwachten, aansluitend bij held en thema van het verhaal.

VERVELEND

Naast de Story mode biedt de Battle mode diverse mogelijkheden om de Pokémon-gevechten los van het verhaal te beleven. Je kunt tegen de computer vechten of tegen maximaal drie andere spelers.

Het is erg vervelend en ook een beetje verbazingwekkend dat je hierbij voor elke extra speler een GBA aan de Cube moet koppelen met zo'n prijzig snoertje. In Pokémon Stadium was het immers nog gewoon mogelijk om met controllers tegen elkaar te spelen.

Ook erg vervelend dat dit keer geen Rental Pokémon beschikbaar zijn.



"Zo meisje, we gaan eerst eens wat fatsoenlijke kleren voor je kopen."

Je kunt voor de Battle mode alleen Pokémon registreren die je hebt gevangen en tot boven level 50 hebt getraind in de Story mode, of die je hebt overgezet vanuit de GBA-titels Ruby en Sapphire (danwel Fire Red en Leaf Green die later dit jaar in de winkel liggen).

Door spelers zonder GBA en/of snoertje niet de kans te geven te genieten van de multiplayer mogelijkheden, laat het steeds commerciëler handelende Nintendo zichzelf wel heel erg kennen. Daarom voel ik me gedwongen, met een beetje pijn in mijn hart, 10 punten van het cijfer af te trekken. Jammer, want ik had deze verder behoorlijk toffe game graag met 80 punten aanbevolen. ◄

FULL-SCREENSHOT



NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

RALLISPORT CHALLENGE 2 XBOX

SCORE 85 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8



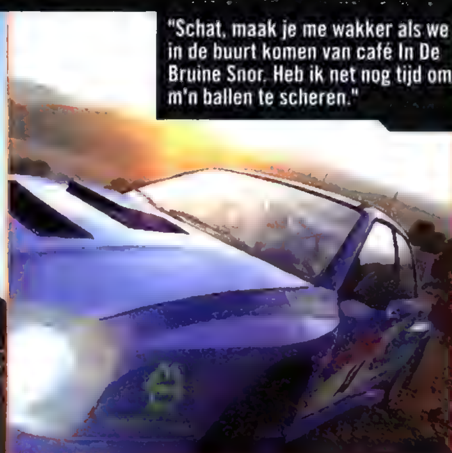
Als Colin McRae het topsegment vertegenwoordigt, dan is RSC2 een zeer goede middenklasser. Beter bereikbaar voor de gemiddelde gamer dus. Van mij had er echter wel wat meer uitdaging in gemogen.

RALLISPORT CHALLENGE 2

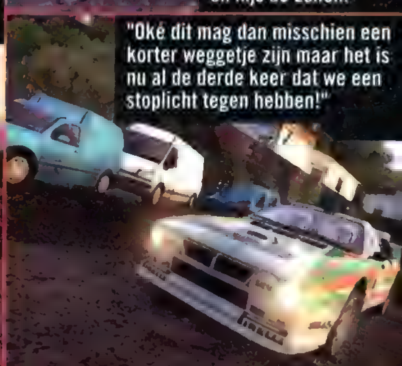


"Houd de roeren recht en hijs de zeilen!"





"Schat, maak je me wakker als we in de buurt komen van café In De Bruine Snor. Heb ik net nog tijd om m'n ballen te scheren."



"Oké dit mag dan misschien een korter weggetje zijn maar het is nu al de derde keer dat we een stoplicht tegen hebben!"

Microsofts aanval op Colin McRae is daar. Is het ze gelukt of vliegen ze zoals zovele voorgangers vlak voor de finish uit de bocht?

In mijn preview in het vorige nummer gaf ik al aan waarom je volgens mij RalliSport Challenge 2 best naast Colin mocht leggen. Vertegenwoordigers van Microsoft verzekerden me immers dat dit spel in hun ogen de beste rallygame op de console zou gaan worden. Daarnaast gebruikt de factsheet regelmatig woorden als 'realistisch' en 'getrouwe weergave'. Kortom, DICE ging voor een soort van simulatie van de modderige racesport.
Na het spelen van de reviewcode kan ik duidelijk zijn; DICE en Microsoft lulden uit hun nek. RalliSport Challenge 2 is zeker geen slechte game maar kan zich niet meten met Colin McRae. De singleplayer is in mijn ogen zelfs een lichte teleurstelling.
Ja, dat zijn me boute stellingen, niet? Ik zie de nekhaartjes van de Microsoft-gasten en de Xbox fanboys al omhoog gaan. Geef me even een paginaatje om 't uit te leggen.

"HET ENIGE VLAK WAAROP RSC2 COLIN DIK VERSLAAT IS DE XBOX LIVE MODE, DIE IS MEGA-VET."

NOKKIE VOL

Qua inhoud en uiterlijk slaat RSC2 je echt van de stoel. Ik gaf vorige maand al aan dat de schijf echt tot het nokkie vol is gepropt met tracks (soms 10 minuten lang), wagens (vele tientallen), races en unlockables. De racemodes Rallycross, Rally/Career, Hillclimbing, Ice Racing en CrossOver (zie ook PU 5) houden je wel even van de straat. Je kunt zoveel winnen, zoveel aan zoveel wagens versleutelen; vergelijk het maar met de overdaad die Gran Turismo je weet te brengen.
Grafisch gezien overtuigt RSC2 ook. Ik hoef alleen maar te vermelden dat er een lunatic bij DICE werkte die alleen maar unieke boompjes en plantjes langs de tracks heeft geplaatst en je begrijpt hoeveel detail deze game bezit.
Eén nadeel, de boel glimt en glanst zo mooi dat het op hoge snelheid soms lastig is te zien waar de bochten precies liggen. Er ligt een matte gloed over de game die het zicht niet ten goede komt. Des te storender dus dat de stem van je co-rijder net iets te zacht in het totaal geluid verwerkt is. De muziek moet je echt uitzetten en de bijgeluiden op halve kracht instellen.

FEEL GOOD GAME

Een écht probleem is echter de moeilijkheidsgraad, sterker; de singleplayer wordt gewoon verneukt door het gemak waarmee je de races wint. De laagste en middelste graad slaan nergens op en zelfs bij de hoogste mode wist ik zonder verkenning van tracks al meteen top 3-noteringen te scoren. Dat maakt de uitdaging minimaal voor gamers die goed kunnen racen (de Colin-fans bijvoorbeeld).
RSC2 is te veel een 'feel good game'. Binnen no time heb je het idee dat je een big shot bent op de tracks. Je lelt de wagens echt door de bochten heen. Je kunt natuurlijk zeggen dat de besturing dus heel goed is, en je hebt inderdaad meteen grip op de wagens, maar rally rijden is in mijn ogen lastig. Om daarin uit te blinken heb je gevoel in je gas- en remknoppen nodig. En dat bezit niet iedereen (meteen). Natuurlijk is het tof als je binnen no time steeds eerste wordt, maar is het niet veel bevredigender als je eerst een paar dagen moet oefenen om de top 3 te halen?

XBOX LIVE

Het enige vlak waarop RSC2 Colin dik verslaat is de Xbox Live mode, die is mega-vet. Je kunt straks de ghost van elke gamer werelwijd binnenhalen. Dus die van de snelste rijder, maar ook die van een gast die nét even harder dan jij gaat, en waarmee je jouw rijstijl steeds meer kunt verfijnen.
Alle modes uit de singleplayer zijn online speelbaar met maximaal zestien spelers tegelijk. Via XSN kun je vanzelfsprekend weer eigen toernooien opzetten en er komen regelmatig nieuwe downloads vrij. ◄

FULL-SCREENSHOT



GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 16 XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW

DICE • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

85

DTM Race Driver 2 heeft de oude minpunten niet weten te verbeteren. Wat overblijft is een prima racegame die ik iedereen kan aanraden, maar ultiem kan ik het spel niet noemen.



DTM RACE DRIVER 2

Codemasters verblijdt ons deze maand met deel 2 van de DTM Race Driver-reeks. Meer emo-racing of gewoon weer ouderwetse TOCA-fun?

Codemasters noemt haar racer 'The Ultimate Racing Simulator'. Een regelrechte aanval op de Gran Turismo-reeks die zichzelf 'The Real Driving Simulator' noemt. De lat ligt dus hoog.
Deel 1 heb ik met veel plezier gespeeld. Oké, de emo-verhaallijn rond Ryan McKane kon me gestolen worden maar dat was mijn persoonlijke smaak. Pluspunten waren de enorme diepte van de game (veel tracks, veel auto's, veel verschillende klassen), de fraaie beelden en de pittige moeilijkheidsgraad.
Kleine minpunten waren de soms wat domme A.I. en het feit dat beuken in veel gevallen de beste optie was om te winnen.

IN Z'N ACHTERUIT

Ik ging er gezien de reputatie van Codemasters vanuit dat ze deze minpunten weg konden werken. Een aantal dagen spelen leerde me echter dat dit niet het geval was. Sterker nog, de reeks is er in mijn ogen iets op achteruit gegaan.
Dat ligt niet aan de graphics, 'de verhaallijn' of de diepte. Grafisch kan DTMRD2 nog steeds met de top mee. Her en der zie je een kartelrandje en af en toe popt er iets op aan de zijkant van de baan, maar de actie komt prima in beeld (de PC-versie is echt megastrak).
Ook de sound is briljant. Check de DTM-wagens eens met je ogen dicht (lastig racen, ik weet het). Ze loeien heerlijk.
Vreemd genoeg is 'de verhaallijn' veranderd. Je ziet jezelf als coureur niet meer in beeld. In plaats daarvan wordt er gewoon de hele tijd tegen je aangekakeld door teambazen, opponenten, sponsoren en lekkere pr-dames.
Ook met de diepte zit het meer dan goed. Na een paar dagen spelen was ik net over de helft van de Career mode. Alle races kun je ook in je uppie rijden, via splitscreen of via Xbox Live (review volgt later).

> **"CODEMASTERS MOET HET NIET THE ULTIMATE RACING SIMULATOR NOEMEN WANT DAT IS HET NIET."**

TRUCKRACING

Nieuw in de DTM-reeks is de toevoeging van andere raceklassen dan tourwagens.
Je kunt nu aan o.a. Formule Ford-, truck-, rally-, classic- en Indycar-wedstrijden meedoen. En hier slaan de Codies de plank mis.
Waarschijnlijk heeft Codemasters de concurrentiestrijd met de GT-reeks iets te letterlijk genomen want men wil net als Polyphony Studios een enorme diversiteit aan races bieden. Daarvoor heb je echter wel de expertise in al die klassen nodig en die is er merkbaar niet.
Rij maar eens DTM-race en vervolgens rally of Formule Ford. Waar de DTM-klasse (de basis voor de eerste game) realistisch aanvoelt, is de rallymode een drama (handrem anyone?). Erg vreemd voor een uitgever die ook Colin maakt.
Of neem de Formule Fordjes. Men dacht waarschijnlijk dat lichte auto's weinig grip op het asfalt hebben maar deze klasse staat juist bekend om zijn uitgebalanceerde wegligging.
Kortom, de ene klasse voelt merkbaar beter aan dan de andere en in veel gevallen betreft dat de klassen die al in deel 1 zaten.

OP RAILS

Tot slot de wegligging en A.I.. Net als in deel 1 voelt de game regelmatig weinig realistisch aan. Nog steeds lijken opponenten op rails te rijden en voorgeprogrammeerde snelheden te bezitten. Ik heb hier echt werk van gemaakt en samen met Jeroen en Ed keer op keer dezelfde races afgewerkt. Steeds bleken tegenstanders vol je auto in te rijden terwijl je eerder de bocht insneed. En de raceregels vertellen toch echt dat hij die als eerste de ideale lijn heeft, niet gehinderd mag worden door opponenten. Het ergste van dat alles is dat diezelfde opponenten daarna veel eerder op snelheid zijn.
Ook beloont DTMRD2 nog steeds 'cheaten'. De beste tactiek in de eerste paar bochten is namelijk om met een iets te hoge snelheid op de achterkant van de voorligger in te beuken. Die zijn dan weg en jij wordt netjes de bocht in gepusht. Of je snijdt gewoon de chicane af. Pak je zo zes plaatsen mee. Dit kan bij meer games, dat weet ik, maar als je jezelf een ultieme racesim noemt, dan dien je hier tegen op te treden. Check GT4 waar je na een paar fouten strafseconden krijgt.
En kom me nu niet met het schademodel, want dat treedt pas in werking als je tien keer iemand kapot hebt gebotst... en met zeven keer rammen kun je ook winnen.
Kortom, DTM Race Driver is geen slechte racegame, op de PC zelfs de beste, maar The Ultimate Racing Simulator is het niet. Ze moeten het komende jaar nog maar eens goed GT4 gaan spelen. ◀



"Broemmmm. Hinghing! Mmmm dat schiet niet op zo. Nou ja, het is ook een racing simulator moet je maar denken." [Xbox]



Ik vind zo'n zij-uitlaat altijd iets weg hebben van een stoma. [PC]



DTM 2 komt niet uit op de PS2. Als troost zit de PS2 wél in DTM... Lekker dan. [PC]



HARRY POTTER EN DE GEVANGE VAN AZKABAN

PC / PS2 / XBOX / NGC / GBA

SCORE **76**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	7



De nieuwe Harry Potter is leuker dan jezelf durft toe te geven. Platformfans met een voorkeur voor tovenarij en natuurlijk Potter adepten zullen zich hier prima mee vermaken.

De bebrilde tovenaarsleerling laat zijn wijsneuzige snuitje weer eens zien. Naast Harry bestuur je deze keer ook Ron en Hermelien. Pret voor tien?



Daar stond hij dan. Alleen op het schoolplein. Uitgejouwd door de andere kinderen. Jan-Peter begreep er niets van. Hij speelde toch ook videogames? Maar de andere kinderen op het schoolplein speelden andere games. Zou het daar aan liggen? Gerrit speelde Quake en pinballgames, Mat dook helemaal in de flightsims en Maxime had een voorliefde voor wargames. En natuurlijk vonden ze GTA Vice City heel stoer en keken ze uit naar San Andreas. Dat was cool want iedereen zei dat het cool was. Dus dan was het zo. Jan-Peter speelde liever de nieuwe Harry Potter. Hij vond GTA helemaal niet zo leuk. Hij hield veel meer van magie en tovenarij. Van sprookjes en geheimzinnige verhalen. En dat had hem op een lachsalvo komen te staan. Dat snapte hij niet. De Harry Potter films werden keer op keer massaal bezocht en ook de boeken gaan als zoete broodjes over de toonbank. En het belangrijkste is dat de Harry Potter sfeer (in De Gevangene Van Azkaban donkerder dan ooit) fraai tot leven komt in de game. Dat is toch prijzenswaardig... dacht Jan-Peter.

SAMENWERKEN

Jan-Peter had zich dan ook prima vermaakt met de nieuwe HP game. Deze keer ging hij met drie hoofdrolspelers op stap. Op de PC (waarop zijn broertje speelde en waar hij over diens schouder had meegekeken) kiest de game zelf wanneer je met Ron, Harry of Hermelien speelt. De computer switcht naar gelang de puzzels. Op de console kon JP zelf met één druk op de knop wisselen tussen de drie wizards.
Erg leuk, want ze hebben alledrie verschillende skills en spreuken. Harry is de meest atletische. Hij kan het verst springen, in touwen klimmen en heeft de Marauder's map waarmee hij ook stealthy kan sneaken. Zo besluipt hij leraren en ontdekt nog meer geheimen.
Hermelien is de beste magiër en heeft de krachtigste spreuken. Ze kan tevens als enige door smalle openingen kruipen. Ron heeft tot slot een soort zesde zintuig voor verborgen panelen en geheime doorgangen.
Door die drie unieke vaardigheden goed te gebruiken kun je raadselachtige puzzels oplossen en magische vijanden te lijf. Andere manieren van samenwerken zijn bijvoorbeeld samen een kist verplaatsen of met z'n drieën op drukschakelaars staan.

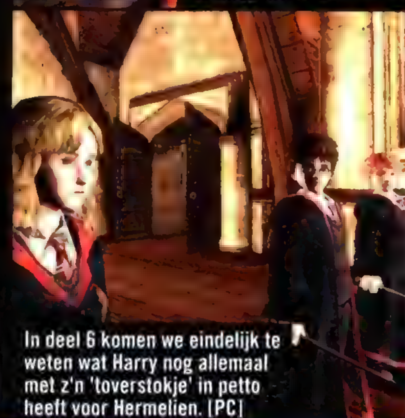
"MAG IK STRAKS DE NIEUWE HP GAME VAN JE LENEN? MAAR NIETS TEGEN DE ANDEREN ZEGGEN HOOR!"

"Eigen schuld Harry. Iedereen weet dat je geen ballonbruisballen en boerpoeder in je beuzelvocht moet stoppen." [PS2]

DERDEJAARS SPREUKEN

Waar JP ook opgewonden van raakte waren de nieuwe spreuken. Harry en zijn crew zijn derdejaars studenten en dus hebben ze nieuwe spreuken. Naast de tovenarij die ze alledrie beheersen, zijn er unieke spreuken. Zo kan Hermelien vijanden bevriezen, kleine objecten veranderen in muizen, kapotte voorwerpen repareren en kleine vuurspuwende draakjes tevoorschijn toveren én besturen. Dat laatste is extra leuk omdat je zo op hoger gelegen plekken kunt komen.
Ron kan vuur tevoorschijn toveren en Harry kan kloven en afgronden ineens oversteken.
Daarnaast is ook het verzamelelement weer volop aanwezig; je kunt weer helemaal loos gaan in het bij elkaar graaien van tovenaarskaarten, smekkies en andere hebbedingetjes.
Bliep, bliep. Dat was het geluid van JP's mobieltje. Een SMS-je van Gerrit. "Sorry meende het niet. Mag ik straks de nieuwe HP game van je lenen? Maar niets tegen de anderen zeggen hoor!"


"Pat is nu be speuk om me panden weer thewug te kwijgen?" [PC]


In deel 6 komen we eindelijk te weten wat Harry nog allemaal met z'n 'toverstokje' in petto heeft voor Hermelien. [PC]

HARRY NIET OP GBC EN PSONE

De Gevangene van Azkaban verschijnt niet op GBC en PSOne. Op GBA natuurlijk wel en dat is een totaal andere game geworden; een soort RPG die in de basis wel wat raakvlakken heeft met Mario & Luigi en andere Nintendo RPG's op GBA. Volgende maand komen we op Harry in zakformaat terug.

GENRE: PLATFORM-ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

ELECTONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SKATI

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — SCORE 82

Ondanks het hoge déjà vu-gehalte levert Tecmo dankzij het beklemmende verhaal en vele angstaanjagende momenten weer een knap staaltje vakwerk met deze survival-horror game.



PROJECT ZERO 2 CRIMSON BUTTERFLY

Geesten verslaan door ze te fotograferen; Project Zero (Fatal Frame in de VS) was verfrissend binnen het survival-horror genre en hopelijk kan hetzelfde gezegd worden van het vervolg, Crimson Butterfly.

Zoals in de preview al duidelijk werd gemaakt, zijn het de twee dames Mio en Mayu die de hoofdrollen opeisen (al speelt Mayu meer een bijrol en is ze slechts op een handjevol momenten speelbaar). En laten we vooral de vele geesten niet vergeten die zich in het spookdorpje bevinden, ook zij spelen uiteraard een rol van betekenis.
Met wederom de bekende camera zul je met Mio vele ruimtes moeten betreden, puzzels moeten oplossen, magische deuren moeten openen en op de juiste momenten foto's moeten maken van geesten die op je afkomen. De werkwijze is simpel doch zenuwslopend en risicovol: hoe dichterbij, hoe dodelijker het effect van het shot. Dit bezorgt je tevens de nodige punten waar je de camera mee kunt upgraden en handige items kan aanschaffen.
Het concept is ten opzichte van het eerste deel onveranderd gebleven. Daar is gezien de originele invalshoek niet al te veel mis mee, al zouden enkele subtiele veranderingen (zeker voor gamers die deel 1 al speelden) niet misstaan hebben.

VERBETERINGEN

Toch zijn er voldoende verbeteringen doorgevoerd die deze prequel (de game speelt zich dertig jaar voor het eerste deel af) een waardige opvolger maken. De toevoeging van een extra character die je zo nu en dan ook nog eens aanwijzingen geeft, een compleet dorp als setting in plaats van een groot landhuis, gedetailleerdere graphics en prachtige lighting effects geven aan dat Tecmo serieus werk gemaakt heeft van Crimson Butterfly. Het is dan ook, ondanks het gebrek aan vernieuwing betreffende de gameplay, zeker geen slap aftreksel van het origineel geworden.
Minstens zo belangrijk is het gegeven dat dit deel naar mijn gevoel nog een stukkie zieker en angstaanjagender is dan z'n voorganger. Het is weer perfect gamevoer om met gesloten gordijnen, gedimd licht en een goed absorberende handdoek onder je kont te spelen, want reken maar dat je hartslag op sommige momenten verdriedubbelt en je in no-time peentjes gaat zweten.
Zet gerust ook het volume voluit, want de subtiele geluidseffecten zijn weer erg goed uitgewerkt en passen perfect bij het sinistere sfeertje dat de game ademt. Wat ik erg strak vond, is dat Tecmo de audio soms bewust op laat zwellen terwijl er niks aan het handje blijkt te zijn, om vervolgens tijdens totale stilte alsnog onaangenaam verrast te worden door een geest. Van dat soort shit doe zelfs ik, de man met de stalen zenuwen, het soms nog in m'n broek van angst.

> "GAMEVOER OM IN HET DONKER EN MET EN EEN GOED ABSORBERENDE HANDDOEK ONDER JE KONT TE SPELEN."

KUTKIND

Toch kleven er ook wel wat minpuntjes aan dit deel. Zo zijn de aanvalspatronen van de verschillende typen geesten vrij snel te herkennen, waardoor het na verloop van tijd niet al te lastig wordt om ze op het juiste moment te pakken.
Voeg daar aan toe dat je wel erg makkelijk aan een shitload medikits kunt komen en je kan niet anders dan constateren dat dit vervolg er ten opzichte van deel één niet bepaald moeilijker op is geworden.
Wel levert (naast het storend lage tempo waarin Mio zich voortbeweegt) de aanwezigheid van Mayu zo nu en dan problemen op. Het kutkind staat soms hinderlijk in de weg wanneer je een deur door wilt en fokt ook nog eens een hoop foto's op wanneer ze met haar porem voor de camera gaat staan terwijl je een geest tracht te killen.
Dit alles neem ik echter voor lief. Crimson Butterfly biedt namelijk alles wat een goede survival-horror game nodig heeft: een flinke dosis spanning in combinatie met een duistere atmosfeer die je constant een onbehaaglijk gevoel geeft. Typische puntje-van-je-stoel-shit dus. ◄

"Ooooh, het is de geest van Graaf Kodak; ook wel bekend als de Foto Graaf!"

"Deze is voor in mijn album Bewogen Momenten."



"Waaaat! Je wilt toch niet zeggen dat je de fotorolletjes bij het ministerie van defensie hebt laten ontwikkelen!"

TECMO • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM — GENRE: SURVIVAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

BORIS

FIRAXIS • ATARI • TEL. [illegible] • WWW.ATARI.COM

VERWACHT Q4 2004

SID MEIER'S PIRATES!

Hé daar, stelletje dekzwabbers. Ga zitten en lees deze special report over Pirates! Een van de beste games ooit, krijgt een remake en dat is fantastisch nieuws voor iedereen die het piratengenre een warm hart toedraagt.

Toen ik zelf nog een kleine dekzwabber was, verdeed ik mijn tijd met het spelen van Pirates! op de Amiga. Net als Elite en Sensible Soccer is het een legendarische game. Een spel dat in zijn genre nog altijd geldt als de beste. Er was geen betere piratengame dan Pirates! en er zal nooit een betere piratengame zijn dan Pirates! Maar bij die laatste opmerking heb ik het wel over de remake die Sid Meier en zijn team op dit ogenblik aan het maken zijn op een saai industrieterrein, een half uurtje rijden buiten de Amerikaanse stad Baltimore.

IT'S SID!

Samen met een paar andere journalisten worden we de presentatiezaal binnengeloodst waar koffie en donuts onaangeroerd blijven. Iedereen is opgelaten. Het is een mix van enthousiasme en verlegenheid.
Er komen een paar medewerkers van Firaxis binnen die zich aan ons voorstellen. De namen komen vaag bekend voor. De deur gaat opnieuw open en een kleine onopvallende man van in de veertig komt binnen. Hij zet twee stappen in de kamer en begint handen te schudden. Hij stelt zich voor als Sid. Ik kijk om me heen en zie de andere journalisten naar hem staren. Dit is hem dan. De man die hoogstpersoonlijk verantwoordelijk is voor mijn liefde voor videogames. De man die ooit Microprose opzette en games maakte als Silent Service, Civilization en natuurlijk het fantastische spel Pirates!

RENTENIEREN

Sid Meier en Firaxis kregen de afgelopen jaren bergen post met de vraag of ze alsjeblieft een remake van Pirates! zouden willen maken. Ook uitgever Atari mengde zich in de strijd en probeerde Meier over te halen om te beginnen aan het project waar alle Pirates! fans al jaren op zitten te wachten. Sid Meier die al een aantal jaren geleden zijn jeugdliefde Microprose verliet om zijn eigen studio op te zetten, hoeft het voor het geld niet te doen. Zijn Civilization licenties zijn miljoenen waard en de man zou al lang op een tropisch eiland kunnen gaan rentenieren. Maar dat doet hij niet; in plaats daarvan zet hij zijn computer aan en krijgen we als eerste Europese journalisten een pre-alpha versie van Pirates te zien.

PIRATES! THE REMAKE

Deze game draait helemaal om jouw leven als piraat. Je begint het spel als een eenvoudige matroos die net zijn


"Dus mannen, als ze vragen waarom we zo laat zijn, hebben we in een enorme file gestaan... o ja, en de brug was open, uuuuh dicht."


"Ooooh, kijk eens naar je laarzen! Waar ben jij ingetrapt?!"

"Hahahaha, pak aan domoor!"

Waarom heeft die #$%&!@§ vormgever dat plaatje niet wat groter gemaakt. Ik wil weten waar die schat ligt!

"Bij het volgende stoplicht rechtsaf! Shit, ik voelde al nattigheid. Die schatkaart is fake! We worden in de boot genomen! Gaan wij effe 't schip in!"





eerste bootje bij elkaar heeft gescharreld. In een havenstadje ergens in het Caraïbisch gebied rekruteer je een bemanning en ga je op pad.
Er is ontzettend veel te doen. De gouverneur wil kennis met je maken, je wordt benaderd door allerlei figuren die opdrachten voor je hebben. Je kan erop uittrekken om andere schepen te overvallen en de lading te verkopen. Je kunt je mengen in een oorlog tussen de Engelsen, de Nederlanders, de Fransen of de Spanjaarden. Je kunt op zoek gaan naar andere piraten of nieuwe gebieden ontdekken en misschien vind je wel ergens een schat. Maar het is ook mogelijk geld te verdienen door vreedzaam te handelen met verschillende stadjes.

EEN HEEL SOCIAAL APPARAAT

De game kent oneindig veel mogelijkheden en je bent vrij om te gaan en staan waar je wilt. Naarmate je langer speelt zul je vijanden maken, bondgenoten vinden en als je echt je best doet, zul je misschien ook wel trouwen om uiteindelijk aan het einde van je carrière te besluiten om de hele boel te verkopen en te settelen.
Maar het is niet zo dat je alleen maar bezig bent met rondjes varen en schepen plunderen. Er is een heel sociaal apparaat in de weer om er voor te zorgen dat er altijd wat gebeurt in het spel. Er is interactie met andere piraten, indianen, koopmannen, gouverneurs en overal zijn nieuwe mogelijkheden om je rijkdom te vergroten. Pirates! kent een heleboel minigames die variëren van het dansen met mooie vrouwen tot spectaculaire zwaardgevechten in de nauwe straten van een Caraïbisch dorpje.
Als je besluit om met je vloot af te meren bij een vijandelijke stad, verandert het spel in een Real Time Strategy game waarbij je de stad en haar verdediging vanaf het land belegert. Dit alles geeft de game de afwisseling die het nodig heeft om maandenlang interessant te blijven.
Toch draait het spel voor het grootste deel om het varen en het piratengevoel. Er zitten een kleine veertig verschillende schepen in de game en die kun je allemaal upgraden en uitbreiden.
Als je dit goed doet zul je langzaam aan legendarisch worden en stijgen op de top 10 lijst van meest beruchte piraten.



RPG

Pirates! is een Sid Meier game en dat zie je aan alles. Er is oog voor detail maar de gameplay staat altijd voorop. Sid Meier zegt zelf over zijn games dat hij liever een spel heeft dat doet denken aan een TV-serie dan aan een film. De film is namelijk overdreven spectaculair; te veel bombarie en gebakken lucht en te weinig waar voor je geld.
"Wij zijn niet zoals bepaalde bedrijven in Californië (Electronic Arts - Red.), waarbij de speler getrakteerd wordt op zoveel visueel geweld dat het doel van het spel eigenlijk op de tweede plaats komt".
Volgens Meier zijn er twee soorten games. "Er zijn games waarbij het allemaal om de speler draait en er zijn games waarbij het allemaal om de game zelf draait". Onder dat laatste genre verstaat Meier games als The Sims waarbij er eigenlijk helemaal niet veel van de speler verwacht wordt, het spel gaat toch wel door. "Wij geloven in het genre waarbij het om de speler draait. Zijn input is het aller belangrijkst. Daar moet de game iets mee doen".
En de nieuwe Pirates! doet er zeker iets mee. Het spel voelt als een RPG maar balanceert tussen eenvoud een meeslependheid. Iets dat je niet vaak ziet bij RPG's.



Tja, dat krijg je met hoge golven... een oververhitte motor.

DANSEN OF NIET?

Ik ging weg bij Firaxis met een gevoel van tevredenheid. Pirates! is in goede handen. Sid Meier zal er ongetwijfeld weer een meesterwerkje van maken, al hoop ik dat hij niet te ver gaat in zijn drang naar onzinnige minigames. Zo is er bijvoorbeeld een moment in het spel waarop de dochter van de gouverneur je vraagt om met haar te dansen. Als je dat goed doet, vindt ze je leuk en krijg je info of mag je nog een keertje met haar uit. Dit dansen gebeurt door op de maat van de muziek op een knop te drukken. Het is misschien een beetje te kinderachtig maar het is op zich wel grappig dat je je eigen muziek kunt gebruiken voor dit onderdeel.
Zowel Sid Meier, de producer van de game en Jeff, de directeur van Firaxis vroegen ons meerdere keren wat we van het dansen vonden. Blijkbaar zijn ze er zelf nog niet helemaal over uit of het onderdeel moet gaan of moet blijven. Gelukkig is bij de rest van de game wel duidelijk dat het moet blijven en dat ze alle Pirates! fans zeer gelukkig maken met de release van deze game ergens in het vierde kwartaal van 2004.

KARAOKE STAGE — PLAYSTATION 2

SCORE 82 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Of je wilt of niet, karaoke gaat mede door deze game helemaal de shit worden deze zomer. Lekker meeblèren met de hits in een huiskamer vol zatte gasten. Heerlijk!





Dit kan dus écht niet meer; alleen Martin Verkerk en inwoners van Spanbroek dragen hun petjes nog achterstevoren.

♪ Ik vlieg met jou in een luchtballon. ♪





Na Dancing Stage komt Konami wederom met een muziek-gerelateerde game. Een karaoke game nog wel. Dat worden dus slapeloze nachten voor de buren...

Ik moet eerlijk toegeven dat ik altijd een schurfthekel gehad heb aan karaoke, de barretjes waarin de machines staan opgesteld en de mensen die het leuk vinden om door een microfoon te krijsen, denkend dat ze de zangkwaliteiten van Michael Jackson bezitten.
Totdat ik vorig jaar met mijn collega's in Zuid-Korea zo'n karaokeruimte betrad. Er waren weliswaar een aantal alcoholische versnaperingen voor nodig maar al vrij snel blèrde ik net zo hard mee als de rest. Wanneer deze nacht nooit plaats zou hebben gevonden, had ik Konami's Karaoke Stage ongetwijfeld doorgeschoven naar iemand anders. Nu had ik toch zoiets van 'fuck it, laat ik maar eens kijken of karaoke ook in de huiskamer tot z'n recht kan komen'.

SFEERTJE

Ik heb de game weliswaar gespeeld in het testhok van de PU maar toen een paar collega's me even kwamen joinen, begon de toch wat steriele ruimte plotsklaps een heus karaoke bar-sfeertje te ademen.
Tussen de ruim vijftig songs, waarvan een aantal gelicenseerd is en het gros door de huisband is ingespeeld, zitten namelijk typische karaoke-krakers die je stembanden haast automatisch lijken te triggeren. Girls Just Wanna Have Fun, When A Man Loves A Woman, Billie Jean; het is slechts een kleine greep uit het uitgebreide oeuvre dat Karaoke Stage met zich meebrengt. En geloof me; ze zijn lang niet allemaal even gemakkelijk om mee te zingen.

POPIDOOL

Uiteraard zijn er spel-elementen in Karaoke Stage verwerkt. Er moet immers een uitdaging aanwezig zijn om als game te kunnen boeien. Met maximaal acht spelers kun je uitvechten wie het grootste zangtalent van de groep is maar ook in je eentje zul je in de vorm van een soort Career mode kunnen uitgroeien tot popidool.
Dat laatste werkt als volgt; kies uit één van de beschikbare cartoon characters, houd de USB-microfoon in de aanslag, begin je carrière in een louche bar, kies je favoriete nummer, zing de tekst die van rechts naar links door je beeldscherm rolt zo zuiver mogelijk mee om punten te scoren, win het publiek voor je en neem, wanneer je genoeg punten behaald hebt, een gouden of platina plaat in ontvangst. Fok je het echter regelmatig op, dan zal boegeroep je ten deel vallen en zul je je zangkunsten niet in grotere venues kunnen vertonen. Gelukkig is er voor de minder getalenteerden onder ons de Sound Check-optie, waarin je de liedjes eerst in alle rust kunt oefenen. Dat de singleplayer vrij snel uitgespeeld kan worden, doet er verder niet zoveel toe. Deze game is niet gemaakt om avond na avond moederziel alleen te spelen.

> "KARAOKE STAGE WORDT PAS ECHT LEUK WANNEER JE MET EEN GROEP BENT."

STEMMEN

Karaoke Stage wordt pas echt leuk wanneer je met een groep bent. Ook hier geldt; kies je favoriete character en passende outfit, schraap je keel en zing de sterren van de hemel door de juiste toonhoogten, toonlengten en snelheid aan te houden. In tegenstelling tot de singleplayer (waarin je punten kunt smokkelen door op de juiste toonhoogte mee te neuriën wanneer je de tekst niet volgen kan) worden je skills niet beoordeeld door het publiek maar door je medespelers die anoniem kunnen stemmen op hun meest en minst favoriete karaoke zanger of zangeres van de avond. Een beetje vrolijk meeneuriën in plaats van zingen, wordt in dit geval keihard afgestraft.



Henk-Jan zou zeggen: "Skate, Ik geloof je als je dit zingt."

GROOTSTE LOL

Konami toont met dit alles aan dat het bijzonder bedreven is in het maken van interactieve muziekspellen. Na Dancing Stage is ook Karaoke Stage een absolute must-have voor degenen die het heerlijk vinden af en toe lekker thuis te blijven en met wat anderen de grootste lol te maken voor het beeldscherm. ◄

FULL SCREENSHOT



HARMONIX • KONAMI • WWW.KONAMI-EUROPE.COM — GENRE: MUSIC • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

STEVEN

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	76

The Suffering is een sfeervolle, lugubere game die lekker wegspeelt. Echt iets bijzonders is het overigens niet.

THE SUFFERING

Inderdaad ja, ik heb mijn wijf vermoord. En die twee schreeuwende schijtkinderen heb ik ook maar meteen een lesje geleerd. Mijn naam is Torque, and I'm a bad mutha...

Is Torque een weerzinwekkende moordenaar? Zelf kan hij zich helemaal niets herinneren van het hele incident. Er zit sowieso een vreemd luchtje aan deze zaak maar maak dat de rechter maar wijs.
Je belandt dan ook gewoon tussen vriendelijke (ahum) medegevangen op deathrow. Vanaf dit moment wordt het één grote freakshow want het duurt niet lang voordat de hele gevangenis is vergeven van de monsters.
Dit alles wordt gepresenteerd aan de hand van mooie cut-scenes, die voorzien zijn van opvallend goede voice-acting (en flink wat grof taalgebruik).
Nu is de hele setting sowieso redelijk luguber en toepasselijk voor een survival horror game maar de designs zijn in dit geval ook nog eens uitstekend uitgewerkt. Alle plekken die je bezoekt zijn sfeervol en lekker duister. Wees dus maar blij dat je je Silent Hill zaklampje bij je hebt.



LIJKEN SLINGEREN

De omgevingen zijn redelijk interactief. Zo kan je beveiligingscamera's gebruiken om andere kamers te checken, maar ook de WC doorspoelen (nee, je kunt niet eerst je behoefte doen).
De levelstructuur is redelijk lineair, iets dat ik zelf niet per definitie als negatief ervaar. Dit blijft nu eenmaal een hele sterke manier om een verhaal te vertellen. Er gebeurt ook genoeg tijdens je speurtocht naar vrijheid, van scripted events tot interactie met NPC's (non playable characters). Lijken worden door ramen naar binnen geslingerd en gangen en gebouwen storten in.
Ook kom je personages tegen die je kunnen helpen... als je daar voor kiest. Je hoort wanneer je iemand ontmoet, een vrouwen- en mannenstem in je hoofd. De eerste probeert je te overtuigen van het nut van samenwerken, terwijl de monsterlijke mannenstem zegt dat je alles en iedereen moet afslachten. Jouw acties op dit gebied bepalen welke van de drie einden je uiteindelijk te zien krijgt.

"DE MONSTERLIJKE MANNENSTEM ZEGT DAT JE ALLES EN IEDEREEN MOET AFSLACHTEN."

KNALLEN EN HAKKEN

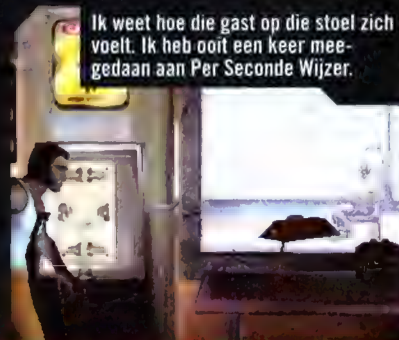
Nu gebruikte ik zojuist de term survival horror, maar The Suffering lijkt eigenlijk meer op een actiongame. Een paar monsters en spannende locaties bepalen natuurlijk niet het genre, dat doet de gameplay; en in dit geval is dat gewoon ouderwets knallen en hakken en een schakelaartje zoeken hier en daar. Ook kun je dankzij de insanity meter in een bruut monster veranderen om zo extra schade aan te richten. Blijf je echter te lang in deze vorm dan is 't einde spel.
Met de linkerknuppel loop je, terwijl je met de rechterknuppel kan rondkijken. De inmiddels welbekende console FPS besturing dus. In het vorige nummer had ik al een stukje geschreven over de opkomst van de first-person view. En zie hier, de eerste first-person survival horror action game (of zoiets).
Tenminste, als je daarvoor kiest. De game is namelijk zowel in third-person als first-person view te spelen. Persoonlijk vind ik de first-person view sfeervoller, en de ietwat onnatuurlijke animatie van Torque blijft je op deze manier ook bespaart. Hectische gevechten met meerdere vijanden worden echter wel een beetje onoverzichtelijk. Gelukkig kost het niets om heen en weer te schakelen tussen deze views.

ONDIEP BEEKJE

De gevechten zelf zijn lekker grof, waarbij er genoeg bloed vloeit. Na een confrontatie zit je dan ook helemaal onder de rode shit. Wel wordt de actie redelijk herhaaldelijk, omdat er niet al te veel verschillende strategieën nodig zijn om de gruwelijke vijanden te verslaan (van dichtbij aanvallen, van veraf aanvallen).
Het spelen van The Suffering is als een aangename wandeling door een ondiep beekje (afgezien van een enkel scherp kiezelsteentje hier en daar). Het is een mooi helder beekje en het water heeft een aangename temperatuur. Als je echter op zoek bent naar diepgang, zal je al snel verlangen naar de grote blauwe oceaan, maar persoonlijk kan ik zo'n wandelingetje van tijd tot tijd erg waarderen.


"Nee man, ik zei toch; saus voor over de pasta!"


Torque schrikt hier niet van. Hij komt regelmatig in het bejaardetehuis van Spanbroek.


Ik weet hoe die gast op die stoel zich voelt. Ik heb ooit een keer meegedaan aan Per Seconde Wijzer.

SURREAL SOFTWARE • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.THESUFFERING.MIDWAY.COM
GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

PC

OUT NOW • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

SCORE 60 | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | JEROEN

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE



"Zeg Fred, het is voor jou zeker ook de allereerste keer?"
"Hoezo?"
"Nou, omdat je de verpakking nog om je piemel hebt zitten."



Ik vergelijk niet graag maar deze gast moet het wel heel erg koud hebben...

"Hihihihihihi, ik zie een blote piemel hihihihi." Gaat Singles echt 'diep' of bezorgt deze Sims-kloon alleen kleine jongetjes en meisjes een blos op de wangen.

Singles Flirt Up Your Life is een Sims look-a-like in heel zijn hoedanigheid. Net als in The Sims tracht je als speler het leven van twee karakters in goede banen te leiden. De manier waarop je dat doet zou dan in principe helemaal in jouw handen moeten liggen.... Helaas geldt dat niet voor Singles, de game stuurt in feite het hele spelverloop.
De nadruk van het 'samenwonen' ligt nu te veel op de vraag; hoe-krijg-ik-mijn-flatgenoot-in-bed. Op zich niet zo vreemd voor een spel dat een 'stoute' variant van The Sims wil zijn, maar het feit dat je al vanaf dag één kunt flirten (in de hoop die passievolle kus vrij te spelen), is tekenend voor het gemakzuchtige/oppervlakkige karakter van de game.
Singles mist de uitdaging die The Sims wel heeft. Het leven in goede banen leiden is in Singles namelijk heel simplistisch uitgewerkt. Het 'onderhouden' van karakters is nauwelijks uitdagend te noemen. De stelletjes kunnen het vanaf dag één heel erg goed met elkaar vinden en de behoeften die ze hebben, zijn vrij eenvoudig te vervullen.

SLAPPE HAP

Voor een spel dat door moet gaan voor een ongekuiste The Sims is het maar een trieste bedoeling. Het spel mist uitdaging en wordt op den duur erg eentonig. Het appartement waar je in woont is naar eigen smaak in te richten maar biedt te weinig variatie. De spullen die je kunt aanschaffen zijn basic en het aanbod is ook nog eens bedroevend slecht.
Daar waar je in The Sims een hele speelkamer in kon richten, inclusief spelcomputers en flipperkasten, is bij Singles je keuze beperkt tot een televisie, een boksbal en een sportmatje. Niet echt leuk dus en na vijf minuten heb je die zaken dan ook wel gezien.

ZIE IK DAAR EEN TEPEL?

Bovendien is het seksuele tintje dat aan Singles is opgehangen erg laf. Het komt allemaal bijzonder kinderachtig over. Het deed me denken aan van die dertienjarige meisjes die staan te giechelen als ze een blote piemel zien of van die jongetjes uit de brugklas waarbij de hormonen door het lijf gieren bij het zien van een tepel. Een beetje sneu dus.
We hebben het al vaker geschreven; als je dan toch seks in een spel wilt stoppen, doe het dan goed en laat dan ook echt alles zien. Dus niet stiekem het toiletbezoek censureren en lakens over de karakters laten liggen terwijl ze 'het' aan het doen zijn. En mochten de makers, naast de pseudo-erotiek, een goede Sims game voor ogen hebben gehad dan had men toch wat beter mogen kijken naar het spelletje van EA, want Singles slaat in deze vorm alle planken mis die het maar mis kan slaan. ◄

GAMECUBE

OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

SCORE 37 | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 3 | JURJEN

POKÉMON CHANNEL



Een gemiddeld Nederlands kind kijkt zo'n 18 uur TV per week. Een normaal kind doet dat toch in 3 dagen?



Als de planten gaan buigen als je ze water geeft, zijn ze vermoedelijk gekweekt in Japan.

Slechts millimeters hiervandaan (in de dikte gerekend) bevindt zich een bespreking van Pokémon Colosseum. Dat is de game die je moet halen als je van Pokémon houdt. Dit verhaaltje gaat over een ander spel, een spel dat Pokémon Channel heet.

Jammer, dat Pokémon Channel niet vertaald is naar het Nederlands. Het is namelijk echt een spel voor de kleintjes. Kinderen die net hebben leren lezen of nog moeten worden voorgelezen. Over het algemeen beheerst deze doelgroep de Engelse taal niet goed genoeg om te begrijpen wat wordt bedoeld met de vraag: "Have you tried painting with Smeargle 2?". En dus begrijpen ze ook niet dat ze de tekenfilm van Pichu Bros nog eens moeten afspelen om tijdens een interessante scène op het Smeargle-poppetje te klikken, waarbij de scène verandert in een kleurplaat die met een zeer beperkt kleurprogrammaatje in een schilderij kan worden veranderd. Eentje voor aan de muur van de kamer waar het grootste deel van dit verzamelspel zich afspeelt.

SLAAPVERWEKKEND

Lees dat woord nog eens, verzamelspel. Via de televisie die niet voor niets centraal in de kamer staat opgesteld, kun je voorwerpen verzamelen om je kamer op te fleuren. Poppetjes van Pokémon voor op de boekenplanken, Pokémon-kaartjes voor in je verzamelmap, Pokémon-spelletjes voor in je Pokémon Mini-console en Pokémon-posters voor op de muren.
De televisie laat je een aantal zenders bekijken dat spelenderwijs toeneemt. Je kunt geld winnen met de quiz van Wobbuffet (van welke Pokémon is dit de schaduw/strijdkreet?) om een Diglett-poppetje aan te schaffen via de winkelzender.
Inderdaad, ik zeg winkelzender in plaats van Shopping Channel. Dat komt omdat ik, in een poging de al snel optredende meligheid ietwat tegen te gaan, in mijn hoofd toch een beetje aan het vertalen ben geslagen met dit slaapverwekkende gebeuren. Pikachu heb ik Dildomuis genoemd, vanwege die twee ferme kunstlullen die uit zijn hoofd groeien.
Dildomuis speelt in Kanaal Pokémon de rol van virtueel vriendje. Wegens zijn koppig gedrag (Dildomuis wil niet buiten spelen, Dildomuis wil televisie kijken, MET JOU!) wens je hem al snel zijn virtuele graf in.
Alleen de aai-functie van de C-stick zorgt ervoor dat er nog enig plezier met deze "vriend" valt te beleven. Beweeg met een soepele doch ferme beweging het cursorhandje maar eens op en neer in de kruisstreek van Dildomuis. Al snel laat hij kirrende, aanmoedigende kreetjes horen. Als je het goed doet, veranderen zijn ogen zelfs in sterretjes. Hier heb je geen vertaling bij nodig. De taal van lichamelijke liefde is universeel.

BOODSCHAP

Excuses voor de puberale meligheid, ik kom er maar niet vanaf. Mocht de boodschap je hierdoor zijn ontgaan, dan zal ik deze hier nog eens duidelijk opschrijven: dit is een onvolwaardig product om snel te vergeten. ◄

PLAYSTATION 2

STEVEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 82

R-TYPE FINAL

Het is weer eens tijd voor een nieuwe shooter. Nee, niet Halo 2, ook geen Killzone. R-Type Final is eindelijk gearriveerd!

De tijd dat shooters geassocieerd werden met knallende vliegtuigen en hordes vijanden die allemaal in 2D langskomen, is voorbij.
Vroeger behoorden meerdere titels uit dit genre tot de videogame top, met klassiekers als Defender, Scramble, Gradius... en R-Type.
Vandaag moeten fans van dit speltype het doen met zeldzame toppers zoals Einhänder en Ikaruga.
Des te treuriger dus dat R-Type Final, zoals de titel al doet vermoeden, het allerlaatste deel is want dit soort vermaak is tijdloos.

ENERGIEBAL

Alle elementen die je kent van deze serie keren terug, en hoe! Je hebt natuurlijk weer je Force wapen, een energiebal die je voor of achter je schip kan positioneren en kan afschieten. Deze knalt lekker mee, absorbeert aanvallen en kan dankzij verschillende powerups van impact veranderen. Verder kan je ook nog een charge aanval uitvoeren en heb je verschillende soorten raketten. En vergeet natuurlijk de Bit wapens niet, die met je schip mee zweven. Dan heb je ook nog eens zo'n honderd verschillende schepen, die ieder een ander type Force, Bit en type schot hebben. Je kan zelfs de kleuren van de verschillende onderdelen van je schip aanpassen.
Zoals je waarschijnlijk wel begrijpt levert dit uitermate gevarieerde gameplay op want de verschillen zijn meer dan alleen esthetisch. Je zal dan ook met trial and error moeten uitvinden welk schip en welke combinatie van wapens het beste is voor ieder level en type vijand.

BABY

De achtergronden zijn 3D, maar zullen op het eerste gezicht niet al te veel indruk maken. Toch is het binnen het genre een aardige prestatie, afgezien van de slowdown (een nostalgisch element dat soms de kop op steekt).
Als je de tijd zou hebben om naar de achtergrond te kijken, zou je volle kleuren en mooie effecten zien. Het scherm wordt namelijk gevuld met vele vijanden en een onnatuurlijke hoeveelheid kogels en ander gevaar. Deze hectische actie is natuurlijk een essentieel onderdeel van een traditionele shooter, en R-Type Final levert op dit gebied.
Niet iedereen zal hier echter even blij mee zijn, want R-Type Final is moeilijk... heel moeilijk. De Baby moeilijkheidsgraad daarentegen is goed te doen, maar laat natuurlijk wel de nodige littekens achter op je trotse ziel.
Je kan natuurlijk altijd gewoon met je customized schip in de AI mode gaan spelen, waar aan de hand van een volledig computergestuurd gevecht wordt bepaald welk schip het sterkste is.
Midnight Eye... ik kies jou! Een waardige afsluiting van een geweldige spelreeks. R-Type, ik groet u. ◀



Zo'n straal pis ik ook altijd, als 't ergens weer eens iets te gezellig is geweest.

Effe met professor Oak bellen wat voor Pokémon dit in godsnaam is.

OUT NOW • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ACCLAIM.COM

XBOX / PLAYSTATION 2 / PC

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 78

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

Dit is niet zomaar de zoveelste wrestlinggame. Echt niet. We weten het bijna zeker.

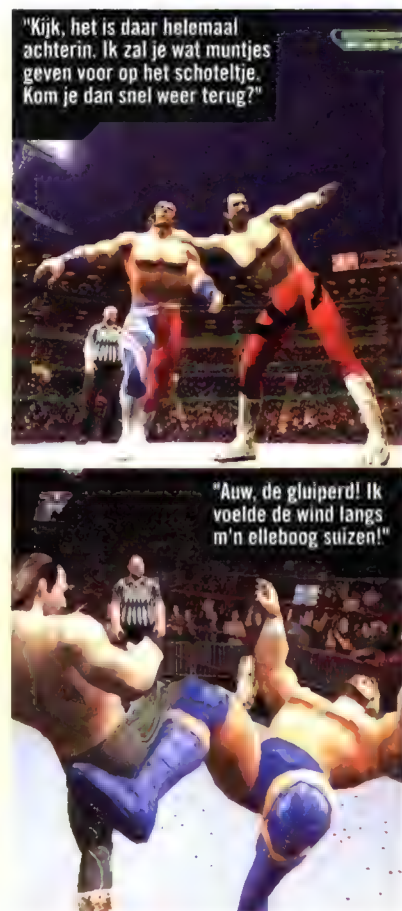
Er gebeurt een boel in wrestling land. Misschien zijn de bezoekersaantallen bij de wedstrijden de laatste jaren aan het teruglopen en is het voor de Europese fans soms moeilijk om te begrijpen dat de WWF nu de WWE heet en dat er een heleboel verschillende leagues zijn maar dat neemt niet weg dat de markt voor wrestling videogames in Amerika echt ongelofelijk groot is.
In Europa krijgen we die games meer uit gewoonte dan uit economisch oogpunt want ik geloof niet dat dergelijke games het hier echt goed doen. Soms is dat terecht en soms ook niet. Vroeger waren wrestlinggames niet meer dan statische vechtspelletjes met een lompe onhandige besturing, maar die tijden zijn al lang voorbij. Tegenwoordig domineren THQ en Acclaim de markt met games die qua spektakel en gameplay de lat steeds hoger leggen.

VERNIEUWING

Showdown: Legends of Wrestling is de nieuwste telg in de Acclaim familie. Met meer dan zeventig vechtersbazen uit de geschiedenis van het professionele worstelen, is dit ongetwijfeld de game met het meest indrukwekkende rooster ooit. Grote namen als Ultimate Warrior en Eddie Guerrero kunnen uitkomen tegen helden van vroeger als Andre The Giant en Hulk Hogan.
Acclaim heeft tevens goed naar de concurrentie gekeken en een en ander vernieuwd op het gebied van de besturing. Waar Smackdown en in mindere mate Wrestlemania waren gebleven daar gaat de Legends of Wrestling serie nu verder. Het draait hier allemaal om de timing van de moves en dat blijkt goed te werken.

DOOR DE EEUWEN HEEN

Het belangrijkste onderdeel van Showdown is de Career mode die je een rit bezorgt door de geschiedenis van het professionele worstelen heen. Het eerste dat je doet is een worstelaar samenstellen of er een uitzoeken uit de lijst van meer dan zeventig namen die de game heeft.
Je begint in de jaren 70, toen wrestling net opkwam en wedstrijden werden afgewerkt in schimmige zaaltjes, daarna volgen de jaren 80 waarin spektakel gebracht werd en wrestling begon aan zijn opmars.
Het waren de dagen waarin we een jonge Hulk Hogan zagen schitteren tegen kerels als Jesse Ventura en Randy Savage. De jaren 90 kenmerkt zich door een boel glitter en glamour en worstelaars als The Rock die een superstar status wisten te bemachtigen.
Uitverkochte stadions, alle worstelaars die ooit tot de verbeelding spraken en vooral een diep historisch besef van de rol die wrestling in de moderne sportwereld speelt... En dat maakt Showdown zonder twijfel de beste en meest complete game in de Legends of Wrestling serie. Acclaim zet een stap in de goede richting. ◀



"Kijk, het is daar helemaal achterin. Ik zal je wat muntjes geven voor op het schoteltje. Kom je dan snel weer terug?"

"Auw, de gluiperd! Ik voelde de wind langs m'n elleboog suizen!"

PLAYSTATION 2

OUT NOW • KONAMI • WWW.KONAMI.COM

SCORE 62

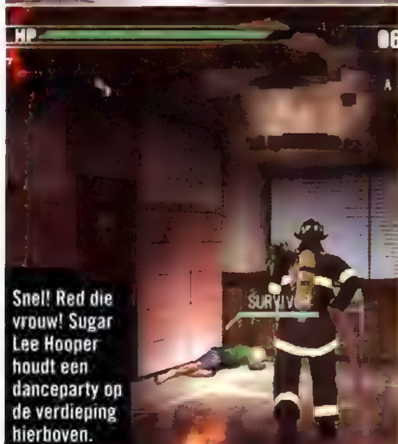
GRAPHICS 7 REPLAY 4 GAMEPLAY 5

BORIS

FIREFIGHTER F.D. 18



Toen het publiek de pyromaan aanwees, was het een kwestie van één gemikte uithaal met de botte bijl om herhaling te voorkomen.



Snel! Red die vrouw! Sugar Lee Hooper houdt een danceparty op de verdieping hierboven.

Na onze maandelijkse redactievergadering gaat we met z'n allen altijd rond het haardvuur zitten en dan vertelt Ed, onder het genot van een borreltje, altijd spannende verhalen over de tijd dat hij Kapitein Majoor bij de Monnickendamse Vrijwillige Brandweer was. Gewapend met slechts een tandenstoker en een mondje spuug, wist hij menig vissersschuur van een vlammenzee te redden.

Gelukkig kunnen we Eds avonturen nu ook zelf beleven met Konami's FireFighter F.D. 18. Net als het rustieke visserstadje Monnickendam in 1912, wordt de stad waarin deze game zich afspeelt, belaagd door een pyromaan.
Huizen, flatgebouwen en tunnels veranderen in enorme vlammenzeeën en er is maar één iemand die daar een stokje voor kan steken. Je raadt het al; je zult in de voetsporen van onze dappere Ed moeten treden (die overigens weer in de voetsporen trad van zijn vader en diens vader) om het raadsel achter de pyromaan op te lossen.

Dat is allemaal makkelijker gezegd dan gedaan, want er komt meer kijken bij het blussen van een brand dan je zo op het eerste gezicht zult denken. Vallende balken, ontploffende vaten met chemicaliën en natuurlijk gedraagt elk vuur zich weer anders.
Brandhaarden kunnen plotseling weer opleven (Backdraft, anyone?) zodat je ingesloten wordt door de vlammen en er een levensbedreigende situatie ontstaat.

AFWISSELING

Aan het einde van elk level, wacht je een soort van brand levelboss. Het is vaak een extra hardnekkige brandhaard die een speciale techniek vraagt om geblust te kunnen worden. Soms moet je bepaalde apparatuur gebruiken, vaten opblazen of zelfs een bom laten ontploffen zodat de zuurstof weggezogen wordt uit de brandhaard. Soms krijg je hulp van collega's en soms moet je het gewoon helemaal zelf opknappen.
Het zorgt er in ieder geval voor dat FireFighter F.D. 18 voorzien wordt van een klein beetje afwisseling maar al snel zul je merken dat het allemaal niet genoeg is.

DE VERHALEN VAN ED

FireFighter is een typische arcade game. In het westen worden ze nauwelijks meer gemaakt maar in Japan kunnen ze er geen genoeg van krijgen.
Het spel mist dan ook een bepaalde diepgang die verder gaat dan de tijd die het je kost om één credit op te maken.
Het spel valt al vrij snel in herhalingen en al vroeg in de game zat ik me af te vragen of het wel zo leuk is om je slang op een stel vlammen te richten en dit eindeloos te herhalen.
Alles wat er gebeurt in de game is gescript en zo voorspelbaar als de pest.
Als je dood gaat en opnieuw begint, zal alles zich precies op dezelfde manier afspelen.
Dit alles maakt van FireFighter een anticlimax van de bovenste plank.
Geef ons maar de verhalen van Ed! ◄

XBOX

OUT NOW • TANTALUS INTERACTIVE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.UNREAL2.COM

SCORE 63

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 6

SKATE

UNREAL II: THE AWAKENING



"Ik weet niet wat het is met die Nederlandse troepen hier in Irak, maar dit is al het zoveelste konvooi dat de weg vraagt naar Al Kut!"



"Man ik ben al de hele dag aan het maaien en snoeien. Ik ga solliciteren als terreinknecht bij Heracles. Die hebben tenminste kunstgras!"

Een aardige singleplayer en minstens zo fijne multiplayer (zowel off- als online) zouden moeten volstaan om de tijd tot de release van Halo 2 te kunnen overbruggen. Toch?

Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: de Xbox-versie van de PC-titel Unreal 2 is niet de game geworden waar shooter fans de komende maanden hun honger mee kunnen stillen. Halo 2 laat weliswaar nog even op zich wachten maar tot die tijd is het verstandiger je te focussen op andere, betere FPS-games. Deze port schiet namelijk op te veel fronten tekort.
De PC-versie van vorig jaar bezorgde ons een redelijke singleplayer en later ook online-ervaring en deed dat met fris ogende graphics, soepele gameplay en een constante framerate. Wel, de port steekt wel erg bleekjes af ten opzichte van het origineel. Één ding is zeker; hier had veel meer uitgehaald kunnen worden.

AAN DE KORTE KANT

De singleplayer mode van The Awakening voldoet globaal aan de eisen van een FPS-game. Er zit een redelijk interessant verhaal in, er kan volop geknald worden met een keur aan wapens en de vijanden zijn behoorlijk gevarieerd met verschillende moeilijkheidsgraden.
Hier staat echter tegenover dat je deze mode in minder dan tien uur uitgespeeld kunt hebben, en da's toch wel wat aan de korte kant.
Ook wordt er in grafisch opzicht vrij veel kwaliteitsverlies geleden ten opzichte van het origineel. Wapens ogen lang niet zo slick als in de PC-versie, de schermopbouw verloopt regelmatig zeer traag, de animaties van tegenstanders zijn niet lekker uitgewerkt en de framerate wil zo nu en dan ook nog eens flink dalen.
Nee, dit is niet de fantastische singleplayer experience waar console bezitters zo naar uitkijken.

FEESTNEUS AF

Kunnen de off- en online multiplayer modes deze game dan misschien redden? Mwoah, niet echt eigenlijk. Het is weliswaar erg cool om met een aantal consoles via system link aan de slag te gaan, maar wanneer je met een man of acht een knalfeestje wilt houden en een van de consoles raakt al tijdens het laden de connectie kwijt, kun je er vanuit gaan dat een paar mensen hun feestneus al snel af zullen zetten.
Online is het al niet veel beter. Met maximaal twaalf spelers en een handjevol beschikbare maps kan het best een mode zijn waar je regelmatig naar terugkomt, ware het niet dat de maps gewoonweg te groot zijn voor echt vuurwerk. Ook treedt er met meer dan acht spelers flink wat vertraging op, wat niet bepaald bevorderlijk is voor de gemoedstoestand.
Nee, ik adviseer liefhebbers van de Unreal-games dit spel eerst maar eens te huren alvorens tot koop over te gaan. En wil je perse nú een FPS-game spelen om het wachten op Halo 2 wat draaglijker te maken, dan raad ik je aan verder te kijken; in dit genre zijn er op de Xbox betere games te vinden. ◄

OUT NOW • VALVE • SIERRA • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: [illegible] • WWW.CS-CONDITIONZERO.COM

PC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 68

COUNTER-STRIKE CONDITION-ZERO

Counter-Strike Condition Zero is door het vele uitstel de clown van de game-industrie geworden. Nu de singleplayer variant van de wereldberoemde online shooter eindelijk het licht ziet, scoort ie weliswaar een voldoende... maar daar is dan ook alles mee gezegd, nou ja, bijna alles...

Het idee van de singleplayer versie van CS stond me nooit echt aan. En nu de game eindelijk uit is; sta ik nog steeds niet bovenop Eds koffietafel te dansen van vreugde.

INDRUKWEKKENDE A.I.

De gameplay valt uiteen in Online, Campaign en Deleted Scenes. Online is gewoon de laatste versie van CS die je ook gratis kunt downloaden, niet echt interessant dus, al zal deze boxed versie waarschijnlijk maps hebben die CS 1.6 niet heeft. Campaign is Counter-Strike alleen dan met én tegen bots. De A.I. van de bots is indrukwekkend en behoorlijk beter dan in de rammelende bèta die drie maanden geleden al min of meer als complete game door het leven ging. Sterker, de puike A.I. van de bots redt min of meer deze complete game.

De objectives komen neer op het killen van terroristen op verschillende manieren, onder verschillende condities, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. Slaag je herhaaldelijk, dan open je weer nieuwe maps met nieuwe doelen, en dat werkt behoorlijk verslavend en is absoluut fun. Maar alle updates ten spijt vind ik nu wel dat het mooi is geweest met de graphics van een praktisch vijf jaar oude game. Het hoeft echt niet allemaal van het kaliber Far Cry en UT 2004 te zijn maar de levels en omgevingen zien er gedateerd en grauw uit. De geupdate spelersmodellen en wapens ogen wel weer een stuk beter.

CLICHÉ

Dan de Deleted Scenes. Dit is Ritual Entertainment's aandeel; later teruggevloten door Valve, en terecht zo blijkt. Deze scènes bestaan uit de meest traditionele first-person shooter gameplay die je kunt bedenken, waarbij werkelijk alle stoffige clichés van stal zijn gehaald. Kruip door rioolpijpen, beklim ladders, spring over dozen, worstel je door een liftschacht en jaag heel veel baddies over de kling.

Zo goed als de A.I. in Campaign is, zo matig is ie hier. De vijanden reageren basic en voorspelbaar. Wel leuk zijn de scripted sequences die voor een filmisch tintje zorgen en voorkomen dat je compleet in slaap valt tijdens deze shootersjabloon. Compleet onzinnig zijn de speciale gadgets als een camera, blowtorch of walkie-talkie die je nauwelijks mag gebruiken. Nu begrijp ik waarom de Deleted Scenes oorspronkelijk waren gedelete.

Kortom; Condition-Zero is eigenlijk alleen voer voor de verstokte CS-fan, de rest gaat gewoon lekker verder met gratis online terroristje afknallen. ◄



Kijk dat moet je nèt weten; die Islamitische fundamentalisten schieten alleen naar het oosten.

"Ai, recht in m'n pisbuis. Dat wordt Tena Lady Comfort voor de rest van m'n leven. Hoewel... de inlegluiers van Vlesi-Well schijnen ook oké te zijn."

OUT NOW • EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PLAYSTATION 2 / XBOX

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

FIGHT NIGHT 2004

Een klap tegen mijn kin, de wereld draait. "1... 2... 3... 4..." Een gezicht dichtbij, ik probeer scherp te stellen. "5... 6... 7... 8..." Links van me staan twee mannen te roepen, ik versta ze niet. "9... 10!" Er klinkt een bel, drie keer. Geschreeuw en gejuich, ik sluit mijn ogen.

NA EEN UUR SPELEN

Weer verloren, ik kan er met mijn kop niet bij. Het lijkt of het boksen met je rechter analoge stick in plaats van de gebruikelijke knoppen, net niet zo lekker speelt als men doet geloven. Ik ben inmiddels een dik uur bezig maar het lijkt alsof ik niet snel genoeg kan reageren op openingen in de verdediging van mijn tegenstander. Laat staan dat ik vol in de aanval durf te gaan, want dan moet ik me wel heel erg kwetsbaar opstellen.

NA EEN HALVE DAG SPELEN

Tot mijn verbazing ben ik langzamerhand aan dat 'pookjes-boxen' gewend geraakt. Lekker snel afwisselen met plagerige stootjes om er vervolgens overheen te komen met een paar verraderlijke uppercuts. Het lukt ook om (met de L knop ingedrukt) de slagen van je tegenstander te ontwijken door simpelweg onder zijn stoten door te bewegen. Om hem vervolgens te trakteren op een vuistslag, en nog een en nog een tot hij staat te schommelen op zijn beentjes. Fantastisch. Het werkt dus toch heel erg goed; zeker na wat oefening en een flinke dosis geduld.

NA EEN DAG SPELEN

In de Career mode heb ik een kloon van mezelf gecreëerd en ben ik hard op weg om Lennox Lewis uit te kunnen dagen en hem zijn titel afhandig te maken. Mijn virtuele ik heeft zichzelf goed getraind op de diverse onderdelen, zoals kracht en snelheid, of uithoudingsvermogen. Maar hij kan inmiddels ook rake klappen incasseren zonder dat het hem iets lijkt te doen. Met al mijn verdiende geld heb ik ondertussen leuke attributen gekocht, zoals bokshandschoenen en blitse broekjes.

Mijn presentatie heb ik eveneens bijgeschaafd. Harde muziek schalt door de boksen als ik mijn entree maak, compleet met vuurwerk en een kleine lasershow. Tja, het publiek wil ook wat.

NA VIER DAGEN SPELEN

Ik heb het eigenlijk wel een beetje gehad nu. Ik ben bijna vier volle dagen aan het spelen geweest en na verloop van tijd begint het spel zo in je uppie een beetje te vervelen. Spelen met een stel vrienden is dan een goed alternatief maar zelfs dat kan saai worden, met name als zij nog niet vertrouwd zijn geraakt met het pookjes vechten. Want als 'geoefende Fight Night-speler' is het dan voor jou een koud kunstje om je tegenstander tegen de vlakte te slaan en hem voorgoed zijn ogen te doen sluiten. ◄



"Pak aan idioot! Mij een beetje voor lul zetten door tijdens het gevecht Donald Duck na te doen!"

Voor $500 had Jones 'geregeld' dat tijdens de derde ronde zou worden omgeroepen dat de wagen van z'n tegenstander buiten stond met nog brandende lichten.

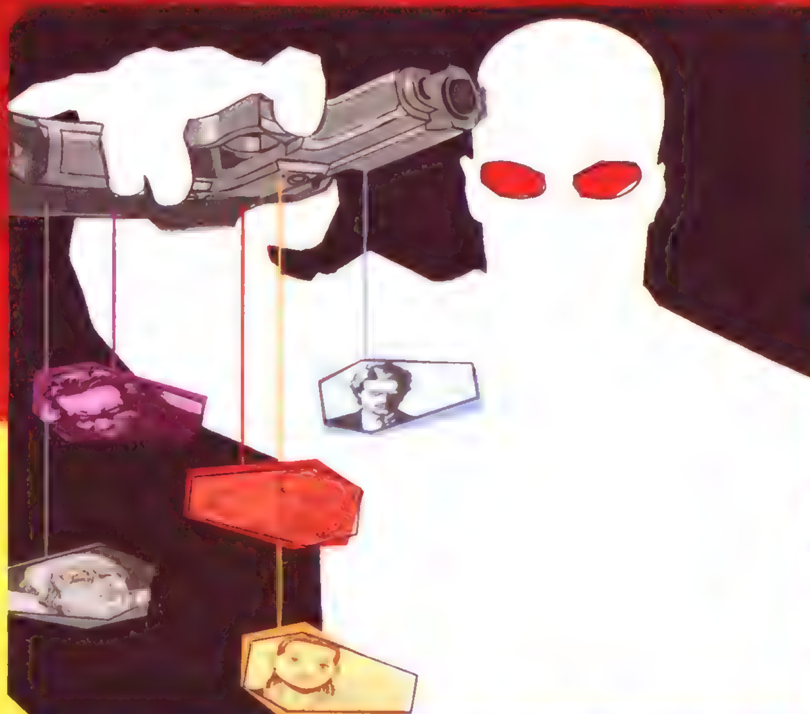


De Amerikaanse ontwikkelaar Acclaim presenteerde in Austin-Texas een handjevol aankomende PS2 en Xbox-titels. 'Razende reporter' Skate was

ACCLAIM BIEDT VOO

The Red Star - 100 Bullets - Legends of Wrestling - Combat Elite

Acclaim is momenteel druk bezig met een viertal titels die in de komende maanden op zowel Sony's als Microsofts console te bewonderen zullen zijn. De games die Acclaim Studios Austin vertoonde waren 100 Bullets, The Red Star, Showdown: Legends Of Wrestling en Combat Elite: WWII Paratroopers. Gelukkig kon ik ook zelf een beetje spelen, waardoor ik een redelijk beeld kon krijgen van dit kwartet.

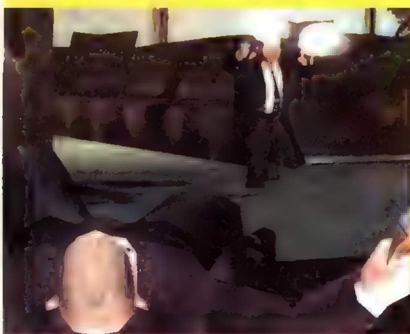


100 BULLETS

De third-person action game 100 Bullets is gebaseerd op een comic waarin alles draait om wraak. Stel: je lieve moeder is vermoord, of iemand heeft ervoor gezorgd dat je leven één grote hel geworden is doordat diegene een paar gigabytes aan kinderporno op je PC heeft geflikkerd. Vervolgens benadert iemand je met een koffer waarin een pistool en honderd kogels zitten en tevens een foto van de persoon die verantwoordelijk is voor het leed wat je is aangedaan. Wat doe je dan? Neem je hoogstpersoonlijk wraak of durf je niet en laat je het koffertje met inhoud links liggen?
Dit dilemma vinden we terug in de game waaraan de schrijver van de 100-delige comic, Brian Ezarello, ook een bijdrage heeft geleverd. Hij is namelijk medeverantwoordelijk voor het plot van 100 Bullets. Het is altijd maar de vraag of dat goed uitpakt (een plot schrijven voor een comic is toch een heel ander verhaal dan voor een game) maar zoals het er naar uitziet, zit dat in deze game wel snor.

SPETTEREND

Er zijn twee speelbare characters: Cole Burns en Snow Falls, een gast en een dame die zo hun eigen redenen hebben om een bepaalde persoon te killen.
Met allerlei guns alsmede granaten en vlammenwerpers zullen zij in steden als L.A., New York en Parijs eerst verschillende gangs en andere groeperingen moeten afslachten om uiteindelijk bij de main target te belanden.
Je zult regelmatig van character kunnen switchen wanneer de situatie er om vraagt en dag en nacht spelen een bijzondere rol. Zo dien je bijvoorbeeld op een bepaalde locatie overdag iedereen te vermoorden om vervolgens datzelfde gebied in de avond te verdedigen.
De actie is regelmatig spetterend (letterlijk, wanneer je de trekker overhaalt terwijl je je pistool tegen het hoofd van een tegenstander aangedrukt hebt) en dankzij het aansprekende plot (waarin ook geheugenverlies en flashbacks een grote rol spelen) lijkt Acclaim met 100 Bullets iets heel aardigs in handen te hebben. In oktober van dit jaar zullen we zien of deze titel zich op de PS2 en Xbox zal weten te onderscheiden van soortgelijke games.





THE RED STAR

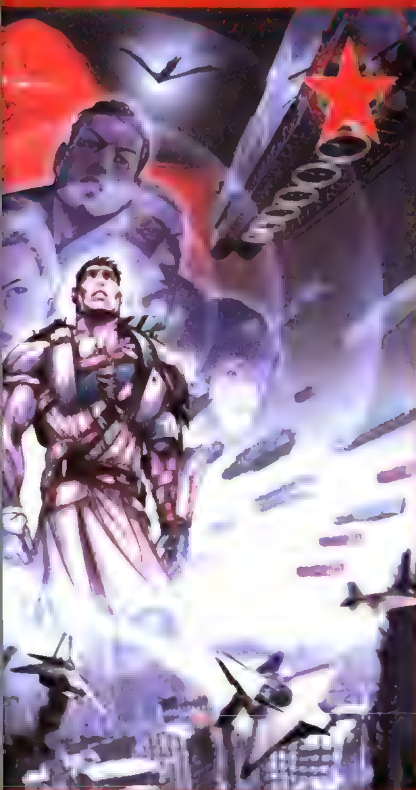
Verfrissend en tegelijkertijd pure nostalgie was de action game The Red Star. Deze titel vermengt 2D met 3D graphics en combineert tevens het ruige knokwerk van oldschooler Final Fight met het furieuze schietwerk van iets als Gryzor (ofwel Contra). Overigens is ook deze game gebaseerd op een comic, met een futuristische wereld die parallel loopt aan het Rusland van nu. Te kiezen valt uit drie characters (Makita, de snelste, Kyuzo, de sterkste en Maya, een dametje met magische krachten) waarmee je tegen je eigen regering zal moeten strijden omdat er van alles mis is. Het verhaal heeft in de game niet veel om het lijf, het is de onophoudelijke side-scrolling actie voor zowel één als twee spelers die overduidelijk de boventoon voert.

HARDCORE

In The Red Star tref je niet alleen soldaten, robots en monsters aan



R ELK WAT WILS



maar ook complete ruimteschepen die je het leven zuur maken. Dit betekent dat je het ene moment met melee aanvallen tegenstanders moet afmaken en het moment daarop allerlei mijnen en laserstralen moet zien te ontwijken. Tegelijkertijd moet je zelf ook het nodige schietwerk verrichten om een eind te maken aan die razendsnelle aanvallen. Gelukkig zijn er een hoop wapens te verdienen en kun je ze gaandeweg opwaarderen. Ik vond het overigens erg tof om de characters bepaalde melee combo's te laten maken en daarmee zware schade toe te brengen aan de tegenstander. Doe je dit vaak genoeg, dan wordt je protocol meter gevuld en kun je magie loslaten op je tegenstanders. Kill je met één zo'n protocol attack meteen een hele zwik tegenstanders. Lekker. The Red Star lijkt overigens wel een game te worden die alleen aantrekkelijk zal zijn voor hardcore gamers die van een flinke uitdaging houden. Maar hé, die moeten ook tevreden gehouden worden.
Zo rond november 2004 zullen we weten of men er in is geslaagd een game te maken die weer lekker ouderwets het uiterste vraagt van onze hand-oog coördinatie.







COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS



Iets minder aansprekend dan de voorgaande games maar voor liefhebbers van oorlogsspellen wellicht interessant, is de action game Combat Elite (die als het goed is uitkomt op 6 juni, de dag dat D-Day herdacht wordt).
De game doet sterk denken aan Baldur's Gate: Dark Alliance met eenzelfde soort third-person top-down view, alleen moet je het hier doen met soldaten tijdens WWII. Ook ligt het tempo van deze game een stuk hoger; Combat Elite is wat dat betreft absoluut meer actie-georiënteerd.
Je dient te kiezen uit drie soldaten en in een Band Of Brothers-sfeertje zul je in bijvoorbeeld Nederland (o.a. de slag om Arnhem), België, Duitsland en Normandië (D-Day) veel moeten schieten, opdrachten uitvoeren, collega's assisteren en meer van dat soort ongein.
In deze meer dan veertig missies tellende game is het verder de bedoeling dat je je skills opvijzelt en meerdere authentieke wapens vergaart. De verschillende omgevingen (er zijn zelfs missies binnenshuis) en spelsituaties leveren aardig wat variatie op, alleen is het natuurlijk maar de vraag of mensen het prettig vinden een WWII action game met deze camera-view te spelen. We zullen het weldra weten.

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

Ook kreeg ik nog Showdown, Acclaim's nieuwste game uit de Legends of Wrestling-serie voor de kiezen. Onder de indruk was ik vooral vanwege de line-up (met al mijn helden: Coco B-Ware, 'Macho Man' Randy Savage en André The Giant), het nieuwe controlsystem en de vijftien klassieke matches, inclusief vetes uit het verleden.
Omdat Boris de game al bespreekt op pagina 67, kan ik nog even ingaan op mijn belevenissen in Texas na 'werktijd'.
Wat? De pagina's zijn vol? Da's jammer nou....

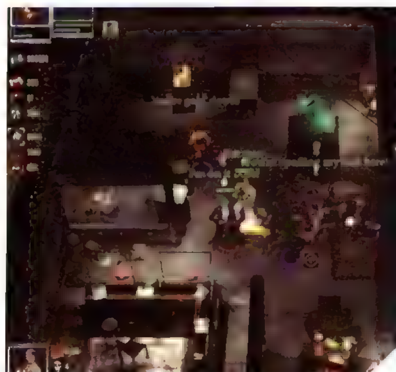


PC

OUT NOW • MEDIAMOBSTER • WHIPTAIL INTERACTIVE • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.MEDIAMOBSTERS.COM

SCORE **63** | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | JAN

GANGLAND



In potentie had Gangland een erg leuk spel kunnen zijn. Het mixt namelijk games als Mafia en Gangsters met strategy en injecteert deze met een bruut en lekker overdreven GTA brouwswel. Helaas kent de game te veel missers en onvolkomenheden.
Het uitgangspunt is erg leuk; je speelt Mario (niet de loodgieter) die onder toezicht van oom Vincenzo werkt in Paradise City. Je neemt het op tegen je broers die je jongere broertje hebben vermoord. Iedereen is concurrent van elkaar en iedere broer probeert zijn eigen maffia-imperium op te bouwen.
In het begin ben je nog een simpele marionet die geld ophaalt, later word je zelf een maffiabaas met illegale handeltjes en schakel je concurrenten uit.
Helaas is de A.I. erg wispelturig en de moeilijkheidsgraad allesbehalve consequent waardoor je in het begin al vast kunt komen te zitten.
Daarbij komt dat de vuurgevechten en de inzet van wapens niet goed is uitgewerkt. Je kunt je bendeleden niet precies genoeg controleren. Helemaal onvergeeflijk is het feit dat je alleen maar na iedere missie kan saven en dat frustreert tot op het bot. Een paardenhoofd in het bed van de makers gaat te ver, maar this is a game you cán refuse...

PLAYSTATION 2

OUT NOW • SQUARE-ENIX • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.DRAKENGARD-EUROPA.COM

SCORE **60** | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | JEROEN

DRAKENGARD



Het is niet alles goud dat er blinkt, zo luidt het spreekwoord. Square-Enix mag dan wel de spellenreeks van Final Fantasy uitbrengen, dat betekent nog niet dat het allemaal pareltjes zijn die uit de stallen van de Japanse spellenmaker komen. Drakengard slaat de plank namelijk behoorlijk mis.
Drakengard is een actiegeoriënteerde RPG. Het voornaamste dat je als hoofdpersonage doet, is met je zwaard op hordes vijanden inhakken in een inspiratieloze omgeving waar grijstinten de boventoon voeren. Tot zover het actiegedeelte.
Een van de RPG kenmerken is dat je door vijanden te verslaan, ervaringspunten verdient die automatisch aan je karakter worden toebedeeld, echt hogere wiskunde hoef je dus niet te verwachten.
Aardige bijkomstigheid is dat je zo nu en dan op de rug van je drakenvriend het luchtruim kan verkennen en als een ware Panzer Dragoon, vijanden uit de lucht kan schieten.
Het komt echter allemaal vrij onbenullig over en dat is met name te danken aan de besturing die gewoon tekort schiet.
Ook de mogelijkheid om van je maatje z'n rug af te springen om op de vijanden in te hakken, biedt weinig soelaas. Nee, Drakengard is een typisch gevalletje van jammer.

PC

OUT NOW • BIG HUGE GAMES • MICROSOFT • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/THRONESANDPATRIOTS

SCORE **81** | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | JAN

RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS



Rise Of Nations was de perfecte mix tussen Age Of Empires en Civilization en werd dan ook met lof overladen.
Opvallend is dat toen ik in mijn preview over Rise of Nations (PU 3 - 2003) de verschillende volkeren voorstelde, ik het het gemis van de Nederlanders expliciet noemde.
En wat is het geval; jawel de Dutch zijn wel speelbaar in de add-on. Onze koopvaardij en VOC wordt als speciale vaardigheid naar voren geschoven en er is de mogelijkheid om onze kooplieden te bewapenen.
Naast de Dutch zijn er nóg vijf nieuwe naties; de Iroquois, de Lakota, de Amerikanen, de Indiërs en de Perzen.
Deze keer zijn er ook vier historische campagnes verdeeld over 130 scenario's te weten die van Alexander the Great, Napoleon Bonaparte, the New World en the Cold War.
Ook nieuw zijn zes soorten van regeringsvormen waaruit je kiest. Dit zijn despotisme, monarchie, republiek, kapitalisme, socialisme of communisme. Iedere vorm heeft voor- en nadelen en laat je een patriot creëren die net als een generaal je eenheden van extra kracht en vaardigheden voorziet.
Kortom; een super complete, rijke add-on die je als RoN speler niet mag missen!

PLAYSTATION 2

OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM

SCORE **40** | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 4 | BORIS

GLASS ROSE



Pretty boy en soapie Masahiro Matsuoka behoort in Japan tot de categorie jongens wiens posters in veelvoud in kleine Japanse meisjeskamertjes hangen.
Hij is 't die de hoofdrol speelt in Capcom's nieuwste survival adventure game. Ik zeg express niet survival horror want deze game moet het voornamelijk hebben van zijn psychologische spanning. Masahiro speelt de rol van Takasi Kagetani, een journalist die een verhaal moet schrijven over een nooit opgeloste moord op een familie. Tijdens zijn onderzoek valt hij in een tijdgat en wordt teruggevoerd naar 1929, het jaar van de gruwelijke moord.
Dankzij een gave waarbij Takasi in de gedachten van andere mensen kan kijken, vormt hij zich al snel een beeld van de hoofdrolspelers in deze tragedie.
Het verhaal ontpopt zich als een redelijk goed geschreven boeketreeks maar zoals valt te verwachten, is het einde een combinatie van uitgekauwde cliché's en volledig voorspelbare gebeurtenissen.
Wat blijft er dan over? Een lange zit van zo'n tien uur om de game uit te spelen, en dat is ons in dit geval ff te veel.

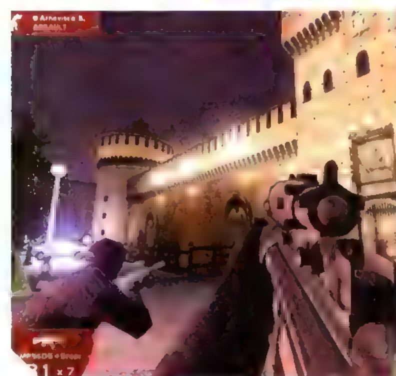
OUT NOW • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.RAVEN-SHIELD.COM/ATHENASWORD/FEATURES.PHP

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

De originele RB Six games zijn vaak erg goed, de add-ons behoorlijk mager en rechtvaardigen zelden het prijskaartje. Gelukkig is 't met Athena Sword iets beter gesteld maar Ubisoft had hier toch meer mee kunnen doen.
Je krijgt om te beginnen acht nieuwe singleplayer missies die behalve de looks, erg veel van elkaar weghebben. Het is voornamelijk gijzelaars redden en ervoor zorgen dat bommen niet af gaan. Iets ingenieuzer leveldesign had inhoudelijk voor meer glans gezorgd.
Uiterlijk is het genieten dankzij de Europese levels die zich afspelen in Griekenland, Italië en Monte Carlo maar ervaren RB Six spelers zijn hier hooguit een dagje mee zoet.
Natuurlijk zijn er de plichtmatige nieuwe maps, de nieuwe wapens en de opgepoetste A.I. maar interessanter zijn de vijf nieuwe multiplayer speelmodes. Mijn favoriet is Capture the Enemy. In plaats van tegenstanders neer te knallen moet je ze gevangen nemen terwijl de overige spelers van dat team ze nog kunnen bevrijden. Je wint pas als je alle concurrenten achter tralies hebt. Het lijkt suf maar als je de mod Jailbreak kent weet je hoe leuk dat is.
Vooral als multiplayer add-on is Athena Sword dus best te pruimen.



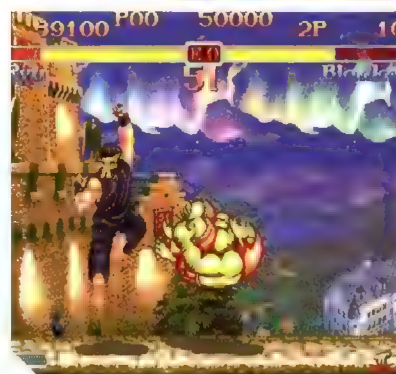
OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 72 SCORE

HYPER STREET FIGHTER II: THE ANNIVERSARY EDITION

De Street Fighter-serie bestaat inmiddels vijftien jaar en dit wordt beloond met een verjaardagseditie die alle grote SF II-games samenvoegt. Iets waar de fans op zich dankbaar voor zullen zijn.
Toch ben ik van mening dat er van zo'n speciale editie (in het achterhoofd houdende dat er niet veel meer zullen volgen) wel wat meer werk gemaakt had kunnen worden. Tuurlijk is het te gek dat alle characters uit de serie met hun originele skills speelbaar zijn, maar los van de Gallery mode en SF: The Animated Movie zijn er nauwelijks extra's te bespeuren.
Geen bonuslevels, geen unlockables, geen extra speelmodi (iets als een Survival mode had zeker niet misstaan), enkel een one en twoplayer mode. En dat ook nog eens zonder save-optie, omdat ze bij Capcom waarschijnlijk gedacht hebben van 'ach, we hebben er toch geen extraatjes in geflikkerd, waarom zouden we er dan een save-optie bij doen?'
En da's toch wel jammer want een succesvolle, langlopende beat'em up-serie als deze verdient een betere speciale editie.
De diehard Street Fighter II-fanaten zullen dan ook lichtelijk teleurgesteld zijn in deze Anniversary Edition.



OUT NOW • INDEPENDENT ART SOFTWARE • JOWOOD • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.AGAINST-ROME.DE

PC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | 59 SCORE

AGAINST ROME

Against Rome is nu een typisch voorbeeld van een RTS game die ervoor zorgt dat ik - als hoeder van strategy en simgames in de PU - steeds harder moet knokken voor ruimte voor dit genre.
Against Rome is niet echt slecht maar zo cliché als maar kan. Het is een laagdrempelige RTS die oogt alsof ie vier jaar geleden uitkwam, waarin Barbaren in opstand komen tegen de Romeinen. Er zijn drie groepen Barbaren maar het hadden net zo goed Grieken, Chinezen of Tutsi's kunnen zijn. Ieder volkje heeft verschillende gebouwen, verschillende units en verschillende skills blablablablabla.
De gameplay valt uiteen in 25% resource en basis bouwen en 75% tactische battles, waarbij de nadruk volgens de ontwikkelaar duidelijk op die laatste ligt blablablabla. De uitwerking is bekend en iedereen die wel eens een RTS heeft gespeeld kan hier zo mee aan de slag maar zal ook merken dat, of de game moet voor budgetprijs in de winkels liggen, je voor je geld zo tien soortgelijke en misschien wel leukere strategygames kan scoren.
Wellicht illustreert het feit dat de website van Against Rome op moment van schrijven sinds december 2003 niet meer was geupdate, wel genoeg.



OUT NOW • ARGONAUT • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.ARGONAUT.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | 54 SCORE

MALICE

Damn, bij Argonaut hebben ze zo ongelooflijk veel tijd nodig gehad om voor de Xbox nog iets van deze 3D action-adventure te maken, dat ze meteen maar met een PS2-editie aan de slag zijn gegaan.
Zeker om de gigantische kostenpost te drukken want die lui waren echt al in de vorige eeuw bezig met deze titel; de game was namelijk, geloof het of niet, oorspronkelijk bedoeld als launchgame voor de Xbox!
Anyway, het lange wachten is voorbij; Malice is er dan eindelijk. Het lastige chickie met de krulstaartjes en gruwelijk grote wapens als de Clockwork Hammer, Mace of Clubs en Quantum Fork mag het universum redden dat ze eerder zelf in de problemen heeft gebracht. Laat me je het verhaal verder besparen.
In de meer dan twintig levels die variëren van bosrijke omgevingen tot donkere grottenstelsels krijgen we vrij standaard action-adventure actie voor onze kiezen.
Eigenlijk is alles standaard in de game. De gameplay verloopt traag, de graphics ogen aardig maar zijn zeker niet hoogstaand en ondanks haar bijdehante vorm van humor weet Malice je hartje maar niet te veroveren.



JUDGE ED
CASE: NIGHTSHADE



JAN VS STEVEN

EISER: JAN



"Ik heb het over een aardig maar enigszins zielloos vervolgje dat ergens tussen de 65 en 75 had moeten scoren en niet een dikke 80."

GEDAAGDE: STEVEN



"Ik was effe vergeten dat ik hier discussieer met de man die maar niet voorbij de eersteeindbaas van Ninja Gaiden kwam."

JAN: Beste rechter, hierbij daag ik Steven voor het gerecht. Hij mag zich in korte tijd binnen de PU dan ontpopt hebben als ninja/samurai kenner; Nightshade krijgt echt een veel te hoog cijfer in PU 04. Zeker in het licht bezien van het fenomenale Ninja Gaiden, is een ruime 80 echt te scheutig.
Even wat korte minpunten: Het spel heeft een flinterdun verhaal en nagenoeg geen enkele motivatie waarom je loopt te hakken, de graphics zijn ondermaats (om, niet te zeggen lelijk) en het geluid is zeer ongeïnspireerd.
De actie is zeker vet maar het blijft een herhaling van Shinobi, alleen speel je deze keer een knalrode dame in plaats van een mannetje.

STEVEN: Effe kort maar krachtig; sinds wanneer heb je een diepgaande motivatie nodig om er lekker op los te hakken? Sinds wanneer kan een game met matige graphics niet in de 80 scoren? En sequels hanteren nu eenmaal vaak een soortgelijk gameplay principe als het origineel. Oh ja, en ninja chicks rule.

JAN: Oké, maar waarom zijn er dan toch die vervelende instant deaths? Waarom voelt het dan toch als een herhalingsoefening in een ander pakje? De controles zijn nu wel simpeler maar aan alles voel ik gewoon dat het dezelfde game is, die zich krampachtig op de massa moet storten om nog maar wat uit de franchise te halen. Er zit totaal geen ziel in deze game.
En, oh ja, what up met die rare felle, vrolijke kleuren? Het artwork is totaal niet consequent en past niet bij dit soort type games.

STEVEN: Over welke vervelende instant deaths heb jij het? Ik vond dat helemaal niet vervelend. Een beetje uitdaging is iets dat we tegenwoordig al veel te vaak moeten missen in videogames.
Oh ja, ik was effe vergeten dat ik hier discussieer met de man die maar niet voorbij de eerste eindbaas van Ninja Gaiden kwam. Is dat trouwens al gelukt ondertussen?
Maar hoe dan ook, niks mis met een beetje uitdaging dus. Het grootste probleem van het origineel was dat als je doodging je ieder level vanaf het begin over moest doen. Dat is verholpen in dit vervolg.
En ach, inconsistent artwork. Mijn cijfer was ook voornamelijk gericht op de wrede actie. En een herhalingsoefening... er zijn maar weinig franchises die met een vervolg het wiel opnieuw uitvinden. Ze moeten niet exact dezelfde game uitpersen, maar zo'n vervolgje als Nightshade vind ik nog geen misdaad. En had ik al gezegd dat ninja chicks rule?

JAN: Ik heb 't ook niet over een misdaad, ik heb het over een aardig maar enigszins zielloos vervolgje dat ergens tussen de 65 en 75 had moeten scoren en niet een dikke 80.
Een score is de som van alle delen, en die vind ik bij Nightshade niet overtuigend genoeg voor een degelijk cijfer.





JUDGE ED VELT Z'N VONNIS:

Zo meneer Meyroos, leuk u eens te zien in de rol van aanklager, en dan ook nog eens omdat u een cijfer te hóóg vindt. U die bekend staat om het feit zelfs aan een gedigitaliseerde drol vol enthousiasme Gold Awards uit te delen. Het leven is vol verrassingen.
Maar enfin, een nieuwe lente, een schone lei dus ik zal me niet laten leiden door uw twijfelachtige verleden.
Ik bewonder uw lef om het als PC-RTS/RPG-specialist op te nemen tegen een van de grootste ninja-consolegames kenners van het westelijk halfrond. Toch snijden uw aantijgingen in sommige opzichten weldegelijk hout. In de meeste opzichten echter niet en daarom verliest u de zaak, al was het alleen maar om deze goede traditie in stand te houden.
Ik begrijp dat u graag Ninja Gaiden bij uw argumentatie betrekt maar ik accepteer dat niet als bewijsmateriaal.
Ten eerste was op het moment van testen van Nightshade, Ninja Gaiden nog helemaal niet gereviewed, dus kon de tester van Nightshade onmogelijk Ninja Gaiden als referentiekader beschouwen.
Ten tweede is Ninja Gaiden een Xbox-exclusive titel en Nightshade PS2-exclusive, dus is het maken van een vergelijking sowieso al dubieus.
Het feit dat een score een som is van alle delen vind ik ook geen steekhoudend argument. Juist bij Power Unlimited is het eindcijfer geen gemiddelde en kán een game die grafisch (Rez / Billy Hatcher) en/of qua replaywaarde matig scoort (Buffy / Syberia II), toch met een hoog eindcijfer uit de bus komen. En vice versa geldt dat natuurlijk ook met grafisch prachtige games die niet eens een voldoende halen.
Het argument dat Nightshade als vervolg van Shinobi te veel op z'n voorganger zou lijken, is op zich ook niet sterk genoeg om mij te overtuigen. Kijk daarvoor alleen al naar u eigen artikel in deze PU (pag. 40) waarin uw constateert dat Ratchet and Clank 3 "wel heel erg voelt als meer van hetzelfde", maar "dat de fans daar niet om zullen malen" en in datzelfde stukje beschrijft u de ontwikkelaar als "bruisend van talent".
Mijn vonnis luidt dan ook dat de heer Meyroos in het ongelijk wordt gesteld en ik eis daarbij een taakstraf van negen dagen, in de vorm van de zorg voor de hond van Steven tijdens de E3. Ik heb namelijk vernomen dat de heer Saunders van plan is om zijn 'bontmuts' weer op te zetten tijdens zijn vlucht naar Los Angeles.

STEEL BATTALION LINE OF CONTACT

Het kan worden beschouwd als het ultieme gebaar richting de fans, de mensen die 200 Euro neertelden voor die groteske controller en de game Steel Battalion dus. Dat waren er natuurlijk niet zo heel veel, dus is het relatief rustig als je het online wilt uitvechten. Dit betekent ook meteen weer dat je er vanuit kunt gaan dat de mensen díe online zijn, vrijwel allemaal ervaren spelers zijn. Immers, iedereen die Steel Battalion Line of Contact speelt, heeft vrijwel zeker het origineel al meerdere malen uitgespeeld.

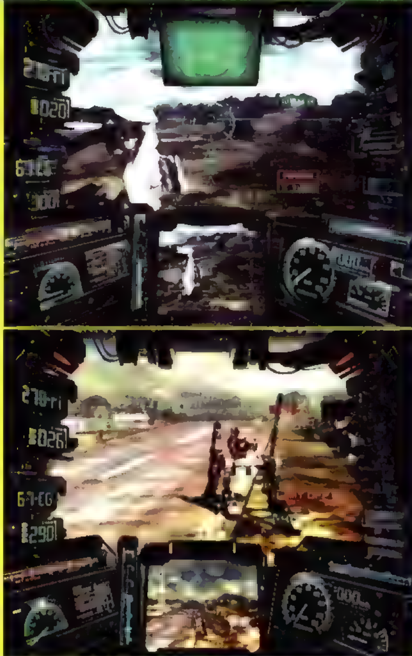
VIER MODES

Line of Contact bestaat uit vier online modes: Campaign, Conquest, Battle Royale en Capture the Container. De mode waar het eigenlijk allemaal om draait is Campaign, alwaar je het met negen teamgenoten opneemt tegen andere spelers.
Je doel is eigenlijk vrij simpel. Je begint een gevecht met een aantal battlepoints en het is zaak zoveel mogelijk battlepoints over te houden of het aantal battlepoints van je tegenstander tot nul te reduceren. Dat doe je door bepaalde objectives te halen binnen het gevecht. Zo kun je dus proberen de vijandelijke basis in te nemen of gewoon vijandelijke VT (Vertical Tanks) uit te schakelen. Zolang de battlepoints van de tegenstander maar teruglopen.
Conquest is een soort online missie waarbij degene die het spel host, het missiedoel bepaalt. Battle Royale is eigenlijk precies wat je ervan verwacht. Een rechttoe rechtaan deathmatch, om te kijken wie de beste VT piloot is. Capture the Container is een soort Catpure the Flag mode maar dan met erm….een container. In iedere basis staat een container en die dient beschermd te worden terwijl je als team die van je tegenstander moet zien te stelen. Hoe dat aan te pakken?

VOOR DE FANS

Aangezien Steel Battalion Line of Contact een game is die eigenlijk alleen voor de fan is gemaakt, willen we er liever geen score aan hangen. De fans met Xbox Live halen de game immers toch gewoon blindelings in huis.
Zij zullen in ieder geval niet teleurgesteld worden want het is gewoon lekker online combatten met deze game. Bovendien kun je je VT bekladden met een zelf gemaakt logo en kun je de boombox gebruiken om eigen muziek te beluisteren.
Zo heeft Jeroen zijn hele verzameling Tour Of Duty soundtracks op zijn harde schijf gezet en schalt "Born to be Wild" door zijn speakers terwijl hij online de vijandelijke tanks te lijf gaat.

ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE



PC DEMOCHECK

JOINT OPERATIONS

Novalogic liet de afgelopen jaren de Delta Force serie een beetje verslonzen maar neemt keihard wraak met deze online shooter die zich afspeelt in Indonesië. Beter dan alle Battlefields bij elkaar? Yes sir!
Score: ★★★★★
[illegible] default.asp



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Jan heeft in zijn online verslag van Splinter Cell al aardig wat zaken uit de doeken gedaan. Maar hoe is het nu gesteld met het spel als je 'daadwerkelijk' online gaat?
Nou, Splinter Cell Pandora Tomorrow is de natte droom voor Splinter Cell fanaten. Waarom? Omdat je nu echt hélemaal loos kunt gaan in de vele verschillende maps. Nadeel is alleen dat iedereen de spion wil zijn in plaats van een van de Mercenaries, maar geef ze eens ongelijk.

IRRITANT

Het leuke van spion zijn is toch wel dat je overal op kunt klauteren, in de schaduw jezelf schuil kunt houden om dan plotseling toe te slaan. Je kunt ervoor kiezen om de doelen (meestal wat pods activeren of wat spullen jatten) te voltooien of om gewoon de Mercenaries als speelbal te gebruiken.
Wat het spelen van de Mercanaries bijzonder irritant maakt, is dat het erop lijkt dat je vanuit het eerste-persoonsperspectief niet alles in de omgeving te zien krijgt waardoor je jezelf rot schrikt als er ineens een spion voor je neus opduikt om je een fijne klap op je smoel te geven. De schrik wordt alleen maar groter als de spion dan ineens verdwenen is. Je loopt wat verdwaasd rond om vervolgens getrakteerd te worden op slaapgas. Erg vervelend allemaal.

STAMPWERK

Maar je kunt ook wat terugdoen natuurlijk. De doelen die beschermd dienen te worden even boobytrappen met mijnen of hier en daar wat poortjes planten zodat je ziet waar de spionnen zich schuilhouden. Heb je ze ontdekt dan kun je ze volpompen met lood of gewoon een granaat op hun donder schieten. Dan piepen ze wel anders.
Enige echte nadeel wat we op dit moment hebben kunnen ontdekken aan Pandora Tomorrow is het feit dat je de maps uitvoerig in je kop moet stampen wil je succesvol zijn. Maar dat heeft de fan er wel voor over natuurlijk.
★★★★½
ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE



GRATIS MYST

Dat URU: Ages Beyond Myst online een grote flop is geworden, mag bekend zijn. Dat heeft positieve gevolgen, namelijk dat Ubisoft de expansion To D'Ni gratis online heeft gezet.
Je krijgt nieuwe ages en gebieden, je kunt eigen muziek afspelen, foto's maken in de game, vijf nieuwe puzzels oplossen, nieuwe buurten verkennen, je kledinglijn uitbreiden en nog veel meer Myst goodies binnenhalen.
Een tweede expansion, genaamd Path of the Shell, is ook in de maak en zal op 23 juni in de winkels liggen. Daar moet wel weer gewoon voor betaald worden. To D' Ni haal je binnen op www.ubi.com





PC DEMOCHECK

SPARTAN

Redelijk standaard RTS waarin je aan de kant van de Grieken tegen de Perzen knokt. Deze demo is singleplayer only. Je hebt drie tutorial missies en een quickstart missie. Niets opzienbarends verder, alleen voer voor diehard strategen die de hele dag niks anders spelen.

Score: ★★

[illegible]

SHANGHAI STREET RACER

Deze racegame van het redelijk onbekende Team 6 Studios wil mee bouncen op de straatrace hype. De game is behoorlijk arcade maar het spel mist het echte gevoel van snelheid en het oogt allemaal vrij middelmatig.

Score: ★★

www.team6-games.com



DTM RACE DRIVER 2

In DTM Race Driver 2 zit deze keer geen verhaalijn zoals bij deel 1, maar wel meer gameplay.
Na Colin 04 op PC wordt ook deze PC racer weer een waar genot al lijkt.
vooral het DTM gedeelte het beste uitgewerkt. De graphics zijn bizar mooi en de multiplayer is fun. Hier een smakelijk voorproefje.

Score: ★★★

[illegible]



PAINKILLER

Bizarre old skool shooter die je eigenlijk niet mag missen als je fan bent van Quake of Doom. Check deze gotische shit en leef je uit in een van de confrontaties met een reusachtige levelbaas.

Score: ★★★★

www.painkillergame.com/index2.php

MODS & MAPS

■ De creatieve geesten achter de Communist Aggression mod voor Battlefield 1942 stappen over naar Unreal Tournament 2004. Het is niet de eerste keer dat van engine wordt veranderd, oorspronkelijk was Communist Aggression een Half-Life mod. De mod speelt zich af tegen het decor van een soort Red Alert-achtig verhaal, waarbij Hitler tijdens de Tweede Wereldoorlog gedood is en de communisten een oorlog tegen het westen beginnen. Fun stuff.
Check voor meer info en updates: ***http://dynamic6.gamepsy.com/~com***

■ De populaire Unreal Tournament mod StrikeForce is in de maak voor UT 2004. In Strike Force schieten terroristen tegen counter-terroristen en andersom uiteraard. De mod bevat verschillende gametypen en coole guns.

■ Epic heeft twee nieuwe maps voor de Onslaught mode uit UT 2004 vrijgegeven. De nieuwe maps heten ONS-Ascendancy en ONS-Aridoom. In ONS-Ascendancy ren en race je je rot bij de Tarydium crystal mines, in ONS-Aridoom knal je temidden van oude tankgranaten. De gratis maps werken alleen onder Windows XP.
Check ***www.unrealtournament.com***



BATTLEFIELD EMPIRES

Ondanks dat BF Vietnam al dik en breed uit is, beleeft BF 1942 nog steeds hoogtijdagen, mede dankzij de vele knappe mods natuurlijk.
Empires is een van de nieuwste mods die momenteel veel buzz genereert. Empires transformeert BF 1942 in een RTS/FPS hybride, wat meteen doet denken aan Savage (zie PU 5). Ook hier is een van de spelers van de teams verantwoordelijk voor het opbouwen van een basis, het reilen en zeilen van resources en het fabriceren van wapens en voertuigen voor de rest.
Deze speler beziet de speelwereld schuin van bovenaf (birdseye view) de rest speelt traditioneel vanuit first-person aangezicht. Sinds kort is er een nieuwe versie van de mod (versie 0.2) beschikbaar, hij is 231 Mb groot en te downen via de officiële Empires website:
[illegible]



PC TELEX

■ De Battlefield franchise van EA & DICE breidt zich uit naar de PlayStation 2. Digital Illusions kondigde onlangs Battlefield: Modern Combat aan. Modern Combat is exclusief voor de PlayStation 2 ontwikkeld en speelt zich af in de nabije toekomst. Spelers kunnen knallen met de VS, China en een nieuw opgerichte Midden-Oosten coalitie. De game zal tot 24 spelers tegelijk online laten spelen (het meest ooit tot nu toe in een PS2 online game), biedt dertig verschillende voertuigen, zeventig verschillende wapens en zal de USB Headset ondersteunen. Wow!

■ Overigens is DICE ook bezig met een PC add-on voor BF Vietnam, al zal dat nauwelijks als een verrassing komen. BF 1942 kende ook twee add-ons en die gingen als de spreekwoordelijke warme broodjes over de toonbank.

■ Ontwikkelaar Nevrax is bijna klaar met de MMORPG Ryzom. Deze game, de debuuttitel van de Franse ontwikkelaar, laat de speler samen met 4999 andere gamers online vijanden bevechten. Inderdaad 5000 spelers in totaal dus. Ryzom richt zich in eerste instantie op de Europese markt, wat op het gebied van support natuurlijk een hoop voordelen heeft. Het spel komt deze zomer uit.



■ World Of Warcraft (zie screen) zit er nu toch bijna aan te komen. De closed bèta draait op volle toeren en de eerste reacties zijn unaniem enthousiast. Goed nieuws voor Europeanen; er komen aparte Europese servers. Zo opende Blizzard onder meer een nieuw kantoor in Frankrijk. Dit team gaat zich alleen bezighouden met de lokalisatie en het beheer van World of Warcraft in Europa. Onze eigen Orcoloog Jan doet al een tijdje mee met de closed bèta en volgende maand lezen jullie zijn eerste indrukken.



N-GAGE IN DE HERKANSING
DE N-GAGE QD

Nokia gaat door de knieën, na alle wagonladingen kritiek die ze hebben gehad naar aanleiding van de N-Gage is hier de N-Gage QD. Alle dingen die niet klopten aan de telefoon annex portable spelcomputer, kloppen nu opeens een stuk beter... Ja, laat die Finnen maar schuiven.

COMPACTER & LEKKERDER

Hoe je het ook wendt of keert, de N-Gage is een flop geworden. Ermee bellen deed bijna niemand (je stond toch een beetje voor lul) en ermee gamen ging wel aardig maar er waren te weinig goede games. Grootste doorn in het oog was het verwisselen van de games. Dat was een grote farce. Je moest de N-Gage openklikken, de batterij weghalen en dan de gamecard in het erachter gelegen slot plaatsten. Dat is nu opgelost door een aparte sleuf. Je kunt nu dus zonder rare handeling direct je gamepjes verwisselen. Hadden ze dat maar meteen bedacht.
Iets anders dat meteen in het oog springt is de omvang en de afmeting van de QD. Hij is een stuk kleiner, compacter en ziet er tien keer lekkerder uit dan zijn voorganger. Hij ligt veel beter in de hand en heeft shortcut toetsen speciaal voor gamen. De back-light is sterker zodat de 4096 kleuren beter uitkomen en de games minder grauw ogen. Ook gaat bellen nu veel relaxter door de plaatsing van de microfoon aan de voorkant.

GESCHRAPT

In combinatie met een telefoonabonnement zal de N-Gage QD 99 euro kosten. Los zal ie te koop zijn voor 199 Euro, maar dat is dan wel inclusief Tony Hawk Pro Skater 4.
Een aantal features heeft het veld moeten ruimen. Zo is MP3-ondersteuning geschrapt en in plaats van tri-band, is het apparaat nu een dualband telefoon geworden. Met een Europese N-Gage QD kun je dus niet bellen in de States.
Geen paniek als je nu een oude N-Gage hebt en perse deze ook wilt hebben, de games zijn gewoon compatible. De techniek achter de QD is nagenoeg hetzelfde als achter de N-Gage, het apparaatje is alleen verfijnder en heeft een geslaagde schoonheidsbehandeling gehad. Het is echt een coole gadget geworden.
Ook kun je nog steeds draadloos met elkaar multiplayeren, en dat geldt dan ook voor een QD en een 'oude' N-Gage met elkaar. ◄



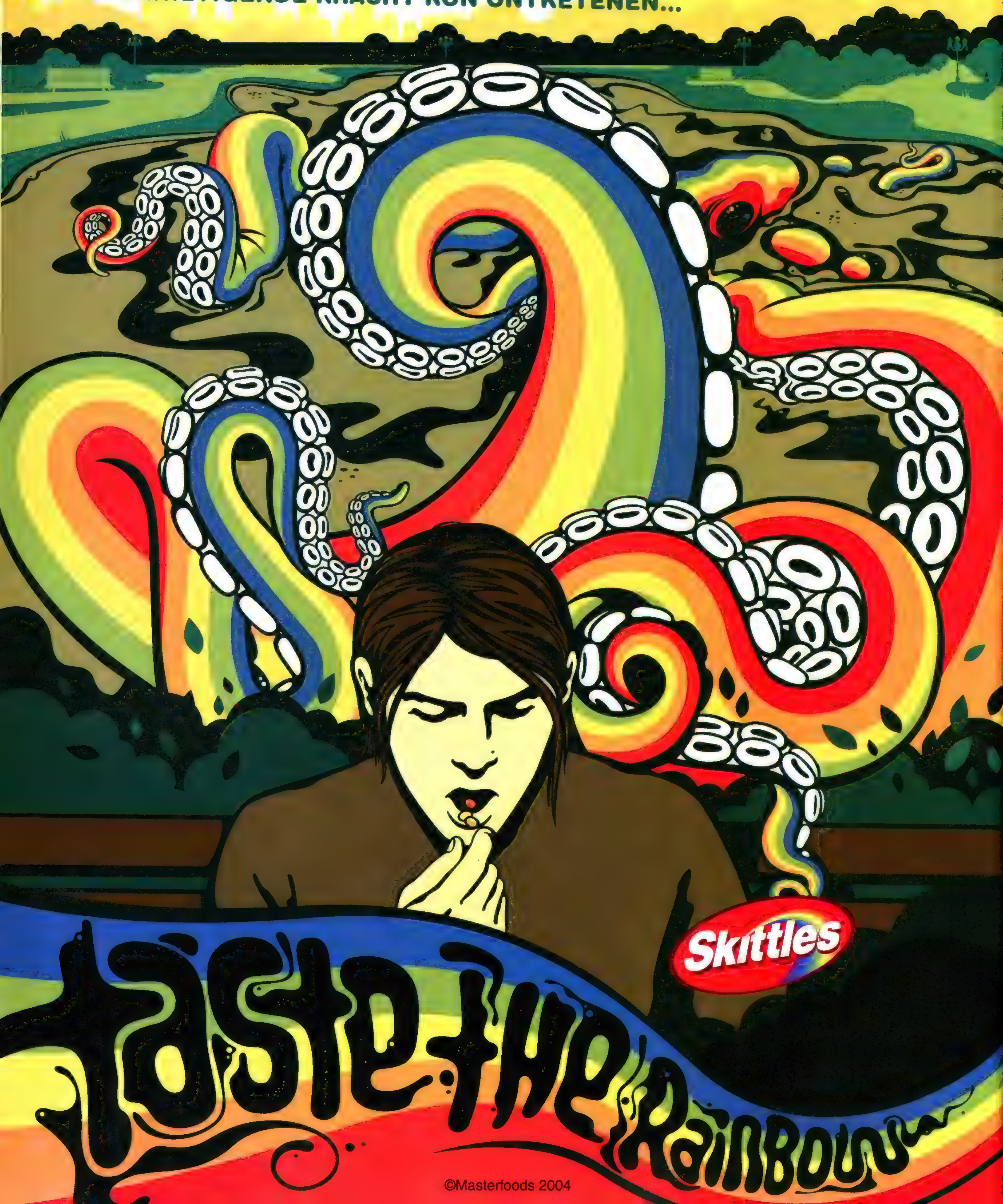


GAMES

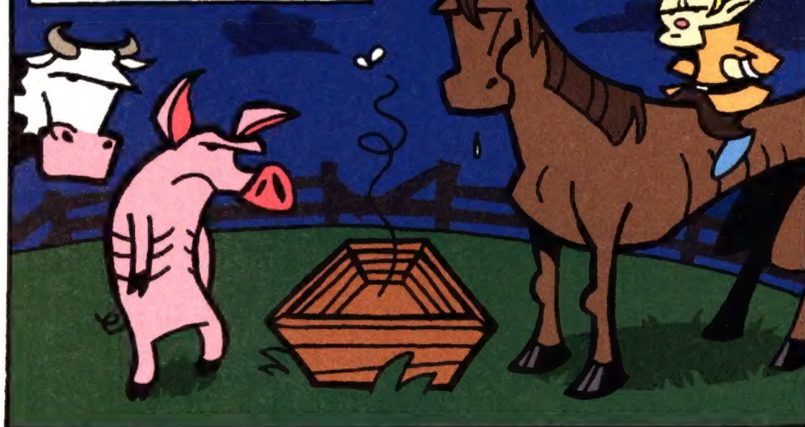
Nokia maakte bij de aankondiging van de N-Gage QD ook van de gelegenheid gebruik nieuwe games aan te kondigen. Zo kun je dit jaar nog aan de slag met Call Of Duty, zou The Sims nu in de shops moeten liggen, komt er in juli een hele doos Ghost Recon: Jungle Storm uit (first-person) en kun je griezelen in de horror shooter Ashen; een originele game helemaal ontworpen voor de N-Gage QD. Er is zelfs een massive multiplayer RPG in de maak onder de naam Pocket Kingdom: Own The World.
Hopelijk komen de games er allemaal snel aan want uiteindelijk draait het toch om genoeg aanbod van goede games. Gaat het Nokia deze keer wel lukken? Wait and see...


The Sims
Ashen
Jungle Storm

HIJ WIST NIET DAT
ZOIETS KLEINS EN FRUITIGS
ZO'N VERNIETIGENDE KRACHT KON ONTKETENEN...



















JORDI PETERS



ONELINERS

DISNEY'S ALADDIN



Een avontuur dat de tand des tijd met vlag en wimpel heeft weten te doorstaan.

GBA **70** SCORE

DISNEY'S MAGICAL QUEST 3



Beetje oubollige uitstraling, toch een uitermate sprankelende platformer.

GBA **70** SCORE

SEVEN SAMURAI 20XX



Houterige hack en slash weet het originele verhaal aardig te verpesten.

PS2 **50** SCORE

DANCING STAGE UNLEASHED



Jammer dat er maar zo weinig dansmatten voor de Xbox te vinden zijn.

XBOX **80** SCORE

GHOST RECON JUNGLE STORM



Wat betreft beeldkwaliteit zo achterhaald dat het de speelbaarheid in de weg zit.

PS2 **59** SCORE

NEIGHBOURS FROM HELL 2



Wederom grappige taferelen van de man die zijn buurman het leven zuur maakt.

PC **72** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

E3 SPECIAL

16 Pagina's vol nieuws, games, roddels en achterklap. We zaten er weer, elf man sterk! We schoten vele videotapes vol die vervolgens op een dvd werden gepropt. En alsof dat nog niet genoeg was, staken we ook nog eens heel veel tijd en energie in het volschrijven van een coole E3-uitgave bij de PU. Al nieuwsgierig?? Wij ook!

EN VERDER

STAR WARS
Jan was weer eens met de force bezig. Hij schreef in dit nummer al over Star Wars maar volgende maand krijgen we een vooruitblik op KotOR2!

MARIO
Jurjen zat de hele dag papier te knippen, te vouwen en te plakken. waarom? Vanwege Paper Mario 2 natuurlijk.

WARCRAFT
Orcs, dwergen, elfen en mensen. Jan stortte zich vol overgave in World of Warcraft. Een gevaarlijk verslavende bezigheid, zo beweerde hij. Maar onze orcofiel is toch allang verslaafd?

SUDEKI
Een RPG zo mooi... Sudeki kwam eindelijk in review-versie binnen op de redactie. Het werd knokken om het kleine schijfje. Wie o wie mocht er zijn licht over laten schijnen? Alles onder voorbehoud natuurlijk.

POWER UNLIMITED 07 LIGT 21 JUNI IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 26

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Gelukstreffers bestaan niet.

Met het nieuwe Total Punch Control heb je je vuisten volledig onder controle middels de rechter analoge joystick.

Met precieze analoge besturing bepaal jij exact hoe je stoot, waar je stoot, en wanneer je stoot.

Duik en ontwijk om je tegenstander uit te putten. schijnbewegingen trappen en schakel hem dan genadeloos uit.

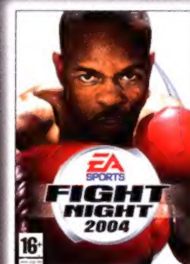
Creëer openingen en beuk z'n ogen dicht met weergaloze precisie en timing.



PlayStation 2

www.easportsfightnight.com

INTRODUCING TOTAL PUNCH CONTROL





It's in the Game.™